
Une aventure pour personnages de niveau 15
Dungeons & Dragons
Aventure
Le Maître de la Forteresse de Fer
Andy Collins


Antre en ruine
Échelle en mètres
3
1,50
G1
G2
G3
Saillie
Saillie
Le cube de Kolyoral
G
F
H
E
D
C
A
D
D
D
Caverne
Vieux champ de bataille
Faille
Forteresse de fer
0 75 112,5 150
Échelle en kilomètres
Todd Gamble, Cartographe.

LE MAÎTRE DE LA FORTERESSE DE FER

Andy Collins

Crédits

Relecture : Gwendolyn F. M. Kestrel
Direction créative : Ed Stark
Direction artistique : Dawn Murin
Illustration de couverture : Todd Lockwood
Illustrations intérieures : David Day et Wayne Reynolds
Cartographie : Todd Gamble
Maquette : Erin Dorries
Conception graphique : Cynthia Fliege
Responsable commercial : Anthony Valterra
Responsables du projet : Justin Ziran et Martin Durham
Responsable de production : Chas DeLong
Testeurs : Bruce R. Cordell, Steve Miller, John D. Rateliff, Ed Stark, Owen K.C. Stephens, Penny Williams.

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons®, créées par E. Gary Gigax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de Dungeons & Dragons®, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Sources : *Manuel des Plans* de Jeff Grubb, Bruce R. Cordell et David Noonan ; *Stronghold Builder's Guidebook* de Matt Forbeck et David Noonan ; *Planescape* de David « Zeb » Cook ; *Planes of Law* de Wolfgang Baur et Colin McComb ; *Hellbound : The Blood of War* de Monte Cook et Colin McComb ; et *Player's Primer to the Outlands* de Jeff Grubb.
Cette aventure est dédiée aux fans du monde de Planescape®.

Mes plus vifs remerciements à Monte pour m'avoir ouvert la voie et à Gwendolyn pour m'avoir donné une bonne raison de poursuivre mon travail tous les jours.

Version française

Traduction : Jérôme Vessiere
Maquette : Thorfin Bouly
Titre original : *Lord of the Iron Fortress*

Table des matières

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496



Spell Books

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32-70-23-32-77

DF881630000 - Première impression française : août 2005



INTRODUCTION

Les fortifications sont des monuments élevés à la stupidité de l'homme… Tout ce que l'homme bâtit, l'homme peut le détruire.

— Général George S. Patton

Dans *Le Maître de la forteresse de fer*, les personnages joueurs (PJ) se rendent dans les plans extérieurs pour empêcher un seigneur de guerre demi-dragon de conquérir des mondes entiers à l'aide d'un artefact de légende reforgé.

Niveau de difficulté. *Le Maître de la forteresse de fer* est conçu pour un groupe de quatre personnages de niveau 15. Ils atteindront certainement le niveau 16 vers le milieu de l'aventure et ne seront sans doute pas loin du niveau 17 à son terme. Comme toujours, une bonne combinaison de classes et de races de PJ conviendra à merveille, et même si les personnages chaotiques n'apprécieront guère Achéron, cela ne devrait pas trop les handicaper.

En raison de la nature meurtrière des rencontres à ce niveau, les maîtres du donjon faisant jouer un groupe réduit ou inexpérimenté pourront modifier certains événements afin d'offrir de meilleures chances de survie aux personnages. À l'inverse, les groupes de grande taille sauront faire face à des rencontres plus difficiles, si bien que le MD n'aura aucun scrupule à rajouter quelques monstres ici et là.

PRÉPARATIFS

Au titre de maître du donjon (MD), vous avez besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de base pour utiliser cette aventure. Il s'agit du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Si vous souhaitez développer les voyages planaires abordés au cours de l'aventure, le *Manuel des Plans* peut se révéler utile, mais il n'est aucunement indispensable pour mener l'aventure.

Les textes sur fond grisé sont destinés à être lus ou paraphrasés aux joueurs. Les encadrés contiennent des informations utiles au MD et incluent des instructions spécifiques. Le profil de chaque personnage non joueur (PNJ) est fourni avec chaque rencontre sous format abrégé. Pour plus de détails, reportez-vous à l'Appendice I.

Contexte de l'aventure

Il y a de cela bien longtemps, le sultan des éfrits possédait une formidable épée connue sous le nom de la *lame embrasée*. Cet incroyable artefact lui servait à merveille dans les guerres qu'il menait aux djinns et autres ennemis de la Cité d'Airain. Finalement, un jann audacieux et ses alliés, un groupe d'aventuriers originaires du plan Matériel, la détruisirent et en dispersèrent les morceaux au travers des plans, si bien qu'on la crut disparue à jamais.

Car en effet, la *lame embrasée* a été reforgée par un seigneur de guerre, Impéragonh. Fils d'un prince duergar et d'un puissant dragon rouge, Impéragonh règne sur la forteresse de fer de Zandikar, une formidable redoute en métal située dans le Champ de Bataille Infernal d'Achéron. Il y a rassemblé les âmes des plus grands forgerons de l'histoire, dérobant leur esprit au travers des plans. Ces esclaves travaillent sans relâche au Puits du Labeur, canalisant leur talent au travers d'Impéragonh en personne pour tenter de recréer l'épée.

Une fois l'*épée embrasée* reforgée, Impéragonh s'en emparera et prendra la tête d'une grande armée dans le but de se tailler un royaume dans le plan Matériel. À cet effet, il cherche à nouer des alliances avec d'autres forces du Mal, parmi lesquelles les drows, la cité illithid d'Ilkkool Rrem, certains autochtones d'Achéron et les armées des Enfers.

Bientôt, l'épée sera de nouveau forgée, mais Impéragonh a besoin de davantage d'esclaves et de matériel. Il craint d'être découvert et souhaite accélérer ses préparatifs. Seule une poignée de semaines, voire de jours, le sépare de son destin…

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'aventure débute au moment où les PJ décident d'enquêter au sujet d'événements étranges qui frappent les artisans de la région. En suivant la piste de ces événements, les PJ se rendront jusqu'à la ville portail de Rigus, porte d'entrée du plan d'Achéron. Une courte investigation menée à Rigus les mettra sur la piste de la forteresse de fer de Zandikar, située sur une strate d'Achéron connue sous le nom d'Avalas.

Une fois en Achéron, les PJ croiseront la route de divers ennemis et alliés, parmi lesquels des colons formiens de Méchanus dont la fourmilière peut servir de base d'opération pour les PJ lors de leur assaut sur la forteresse de fer.

Les golems et les prédateurs d'acier d'Impéragonh protègent la place forte. En son sein, les maîtres forgerons emprisonnés besognent sans relâche sous l'œil vigilant de leurs contremaîtres azers. Pendant ce temps, Impéragonh reçoit les visiteurs d'autres mondes et plans qui ont entendu parler de son entreprise et qui songent à s'allier avec le seigneur de guerre en herbe.

S'ils s'acquittent de leur mission, les personnages renverseront le puissant Impéragonh et réduiront son œuvre à néant, si bien qu'il ne pourra compter parmi les puissants des plans. Dans le cas contraire, il y a fort à parier qu'ils rejoindront les esclaves qui travaillent dans le Puits du Labeur.





ACCROCHES

Au titre de MD, vous êtes le mieux placé pour intéresser vos joueurs et leurs personnages à cette aventure. Faites travailler votre imagination ou reportez-vous aux suggestions qui suivent, en les modifiant pour qu'elles collent au mieux aux intérêts des personnages.

- Des nains tentant de rappeler à la vie un maître-forgeron tué au cours d'un raid orque ne parviennent pas à localiser son esprit. Soit ils demandent de l'aide aux PJ pour déterminer la cause du problème (d'autant plus si le groupe abrite un nain), soit le groupe entend parler de leur problème.
- Alors que les PJ vont récupérer une arme ou une armure magique qu'ils ont commandée, ils découvrent que le forgeron embauché pour l'occasion a été tué. Son atelier est sans dessus dessous, mais un test de Fouille ou de Survie (DD 26) permettra de découvrir au sol des traces de griffes d'animal (semblables à celles d'un grand félin) vieilles d'une semaine. Malheureusement, en raison du trafic piétonnier, il est impossible de suivre cette piste en dehors du bâtiment. *Communication avec les morts* confirme le fait qu'il a été tué par une créature féline de grande taille apparemment constituée de métal.
- Les agents d'Impéragonh dérobent une cargaison de minerai d'adamantium au départ de Rigus. Les héros attendaient peut-être l'arrivée du métal pour se faire fabriquer une arme ou une armure. Peut-être entendent-ils tout simplement un marchand expliquer à un forgeron en colère pourquoi le minerai n'est jamais arrivé. L'enquête révèle alors que le métal n'a jamais quitté Rigus. De plus, un garde ayant survécu à l'attaque de la cargaison prétend que juste avant de se faire assommer, il a aperçu un grand lion métallique. Un test de Connaissances (plans) révèle que la ville de Rigus se trouve dans le plan extérieur du Domaine Concordant des Terres Extérieures.
- Si l'un des PJ est un forgeron expérimenté, c'est-à-dire s'il a modificateur de 15 ou plus en Artisanat (fabrication d'armes), un prédateur d'acier l'attaque en plein jour.
- Si vos personnages ont joué le scénario *Sombre Horizon* avant de se lancer dans cette aventure, rien ne vous empêche de leur laisser un indice dans la forge des salamandres. Car en effet, même s'ils ont essuyé une rebuffade, peut-être des agents d'Impéragonh ont-ils demandé l'aide des salamandres.

Dans l'idéal, vous devriez insérer cette aventure dans votre campagne sans que les personnages réalisent qu'il se passe quelque chose. Songez à inclure quelques pistes dans les événements en cours sans pour autant les accentuer. Un PJ barde entend des rumeurs au sujet de forgerons disparus ou de minerai volé deux semaines avant que les personnages soient attaqués par un prédateur d'acier. Mieux vous entrelacerez l'aventure à la trame de votre campagne, plus elle aura l'air naturelle pour les joueurs, si bien qu'ils se plongeront à fond dans l'intrigue.

VOYAGES PLANAIRES

Au cours de cette aventure, les personnages vont être amenés à se rendre dans les plans extérieurs. Il est probable que les PJ se sont déjà aventurés en dehors du plan Matériel sans pour autant se livrer aux excursions planaires sur une base régulière.

Il existe de grosses différences entre le plan Matériel et les plans extérieurs. Le *Manuel des Plans* aborde celles-ci en détail, si bien que vous en aurez certainement besoin si vous souhaitez poursuivre l'aventure en dehors du plan Matériel. Cependant, le présent livret renferme tout ce dont vous avez besoin pour mener cette aventure.

Les deux plans extérieurs qui apparaissent dans ce scénario, le Domaine Concordant des Terres Extérieures et le Champ de Bataille Infernal d'Achéron, sont relativement simples. Leur exploration ne nécessite pas de mesures de protection particulières (même si l'environnement d'Achéron n'est pas favorables aux personnages chaotiques). Pour plus de détails sur les Terres Extérieures et Achéron, reportez-vous à la première et à la deuxième parties (qui traitent respectivement de Rigus et d'Avalas).

Puisque les PJ ne seront pas dans leur plan d'origine, certains sorts capables de bannir les créatures extraplanaires ne fonctionneront pas normalement. Par exemple, *bannissement* ne fonctionne pas (car il oblige simplement à quitter le plan d'origine du lanceur de sorts), tout comme *parole sacrée* et ses diverses variantes (*blasphème*, *décret* et *parole du Chaos*). *Renvoi* fonctionne normalement, tout comme *rejet du Bien/du Chaos/de la Loi/du Mal* car ils ne dépendent pas du plan d'origine du lanceur de sorts.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Les personnages vont finir par assembler les différentes pièces du puzzle qui se présentent à eux (ce qui inclut celles qui sont présentées dans la section *Accroches*, ci-dessus). Ils se tourneront certainement vers des sorts de divination (cf. section suivante) et parviendront à déterminer que la piste mène au plan d'Achéron. Un test de Connaissances (plans) (DD 20)

révèlera que la voie la plus sûre menant en Achéron passe par la ville portail de Rigus, dans les Terres Extérieures. Un simple *changement de plan* conduira les PJ en un lieu situé entre 8 km et 800 km (8d100) de Rigus. De là, ils n'auront qu'à user de vol ou de téléportation afin de réduire le temps nécessaire pour rallier la ville. Cette aventure n'inclut pas les rencontres possibles avant que les PJ n'atteignent Rigus, mais n'hésitez pas à en incorporer quelques-unes si tel est votre souhait.

Les PJ auront peut-être l'idée d'user de *changement de plan* pour se rendre directement en Achéron. Cependant, il suffit de réussir un test de Connaissances (plans) (DD 15) pour prendre conscience du danger que représente une telle entreprise, car le sort pourrait conduire les personnages loin de leur destination ou même les laisser entre les gigantesques « cubes » dont le plan est constitué. Si les personnages persistent sur cette voie, un *changement de plan* les laissant à plus de 150 km de leur destination leur fera perdre du temps et des ressources pour rallier Kolyoral (leur destination finale). Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Aventures en Achéron*, dans la deuxième partie.

Il existe d'autres moyens de rallier Rigus (et Achéron), parmi lesquels des *portails* reliant Rigus au plan Matériel et Achéron à d'autres destinations planaires. Si les PJ préfèrent s'en remettre à des méthodes alternatives, ne leur compliquez pas trop la tâche. Le sort *portail* n'est guère fiable car Rigus se situe dans une zone où les sorts de 8e et de 9e niveaux ne fonctionnent pas toujours. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Aventures dans les Terres Extérieures*, page 7.

DIVINATIONS PUISSANTES

Aux niveaux 15 et 16, les personnages manipulent les sorts de divination les plus puissants du jeu. S'ils sont malins, ce qui est certainement le cas s'ils ont atteint de tels niveaux, ils sont capables d'éventer les secrets de leurs ennemis sans même quitter leur demeure et peuvent passer outre l'ensemble des dangers grâce à leur connaissance de la zone explorée. Quand rien n'est fait, les pouvoirs de divination transforment les aventures les plus passionnantes en promenades de santé.

Ceci étant dit, ne sanctionnez pas les PJ parce qu'ils utilisent leurs pouvoirs, plus particulièrement s'il s'agit de nouvelles facultés qui s'offrent à eux. Il est normal de vouloir savoir à quoi on s'expose avant d'ouvrir une porte ou d'enfiler son armure, si bien que vous risquez de mécontenter vos joueurs si vous punissez ainsi leurs personnages. Explorez plutôt tous les rouages du sort et son utilité réelle. La section qui suit aborde le fonctionnement des sorts de divination susceptibles de fournir des informations de choix aux personnages. Ils sont classés par catégorie ou effet.

Questions/réponses. Cette catégorie inclut *augure* (Prê2), *divination* (Prê4, Connaissance 4), *communion* (Prê5) et *contact avec les plans* (Ens/Mag5). À ce stade du jeu, il y a des chances pour que vous soyez habitué à gérer ce type de sorts et au fait que les PJ ne partent jamais à l'aventure sans « passer un coup de fil » aux dieux. Impéragonh a pris soin de dissimuler la nature de ses activités aux yeux des dieux et d'autres puissances. Grâce aux marchés qu'il a conclus avec des puissances supérieures, mais également au *souhait* qu'il a obtenu de la diantrefosse Lydzin, il y a 50 % de chances pour qu'une question traitant de sa forteresse, de ses alliés, de ses plans ou de lui soit interceptée par Lydzin, qui répond alors comme elle l'entend (probablement en déformant juste assez la vérité pour égarer les PJ, mais sans pour autant leur donner la moindre raison de douter de l'information glanée).

Informations générales. *Communion avec la nature* (Dru5, Rôd4, Faune 5), *mythes et légendes* (Bard4, Ens/Mag6, Connaissance 7) et *vision mystique* (Ens/Mag7) entrent dans cette catégorie de sorts qui dévoilent des informations sans répondre à des questions précises. Le *souhait* de Lyzdin ne les affecte pas, mais l'incantation de *mythes et légendes* (2d6 semaines, à moins que les PJ n'aient des informations détaillées au sujet de la cible) risque d'être trop longue (auquel cas il leur est possible de se reporter sur *vision mystique*, même si l'information sera aussi vague). Parmi les renseignements qu'il est possible d'obtenir, on trouve des phrases comme :





« Le seigneur draconique forge à grand renfort de feu et de malheur dans sa citadelle de fer » ou « Des esclaves travaillent les feux de la création au plus profond de la forteresse solitaire dissimulée sur un cube fracassant. » Malgré l'environnement inhabituel, *communion avec la nature* fonctionne normalement en Achéron (mais pas à Rigus et dans la forteresse de fer).

Espionnage. Terribles révélateurs de secrets, *scrutation* (Bard3, Dru4, Ens/Mag4, Prê5) et *scrutation suprême* (Bard6, Dru7, Ens/Mag7, Prê7) peuvent réduire une intrigue à néant en quelques secondes. Heureusement, Impéragonh bénéficie certainement de gros bonus au jet de sauvegarde. Pour déjouer ce type d'espionnage, les conspirateurs ont créé un objet magique appelé l'*idole du leurre* qui protège tous les résidents de la forteresse de fer des tentatives de scrutation (cf. Appendice III).

Trouver son chemin. Cette catégorie inclut *localisation d'objet* (Bard2, Ens/Mag2, Prê3, Voyage 2), *localisation de créature* (Bard4, Ens/Mag4), *orientation* (Bard6, Prê6, Connaissance 6, Voyage 6) et *localisation suprême* (Ens/Mag8, Prê8, Connaissance 8). La portée limitée, la durée courte et les conditions des deux premiers limitent leur utilité au voisinage immédiat de la forteresse de fer (sans compter que les murs en plomb du Puits du Labeur bloquent *localisation d'objet*). À ce niveau, *orientation* dure 2h30 environ, ce qui permet à des personnages volants de parcourir aisément 45 km à 67,5 km, si bien qu'ils pourront couvrir la distance séparant le *portail* de Rigus et la forteresse de fer en lançant ce sort à plusieurs reprises. Si cela leur peut leur permettre d'éviter certains dangers d'Avalas, cela veut également dire qu'ils manqueront des indices précieux et se priveront d'alliés potentiels. Enfin, *localisation de créature* ne sera sans doute pas très utile au cours de l'aventure en ce sens que les PJ n'auront certainement pas pu établir de contact avec la cible de leur choix. Cependant, s'ils obtiennent l'information nécessaire, les paris sont ouverts.

Savoir bardique. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un sort, savoir bardique (ou l'aptitude de savoir du gardien du savoir) peut avoir un impact considérable sur les informations qui sont à la disposition des aventuriers. Par exemple, un barde peut faire le lien entre le « cube fracassant » et le plan d'Achéron (DD 25), et même avoir des renseignements au sujet de la *lame embrasée* (DD 30) si les personnages en entendent parler.

Compétences de Connaissances. Là encore, sans qu'il s'agisse pour autant de magie, certains personnages auront des modificateurs de Connaissances suffisamment élevés pour saisir la nature de certains indices. Par exemple, un test de Connaissances (plans) permettra de saisir les références à Achéron (DD 15) et à Rigus (DD 20). Cela permettra même à un aventurier de se rappeler avoir lu quelque chose au sujet du prédateur d'acier (DD 30) qui est une créature originaire d'Achéron. Par la suite, il n'est pas exclu que les héros se souviennent de la légende de la *lame embrasée* (DD 30).

RYTHME DE L'ACTION

Impéragonh est à deux doigts de reforger la *lame embrasée*. Cependant, plutôt que de fixer une chronologie inaltérable (par exemple, en partant du principe que les forgerons auront terminé leur ouvrage dans onze jours précisément), le MJ a tout intérêt à s'adapter au rythme des personnages.

Les accroches à elles seules peuvent s'étaler sur des jours, des semaines ou même des mois entiers, si bien que vous devez fixer le temps restant aux PJ une fois qu'ils se mettent véritablement en route. Si vous savez pertinemment que les PJ sont habitués à mener de longues enquêtes de terrain avant de partir à l'aventure, le compte à rebours devra certainement débuter quand ils mettront les pieds en Achéron, voire quand ils atteindront Kolyoral.

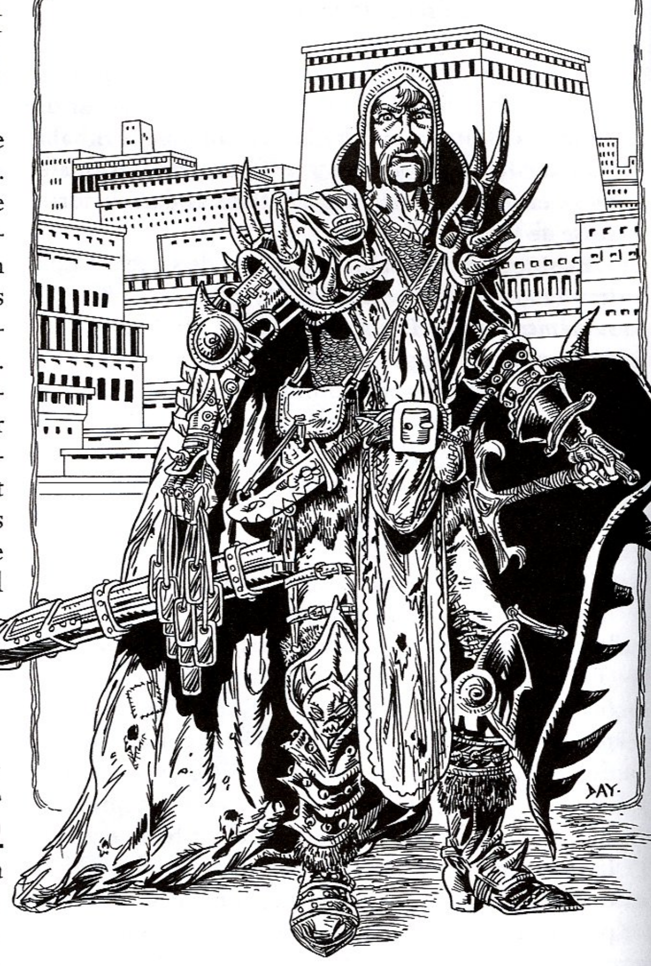
Quel que soit votre choix (des semaines, des jours ou quelques heures), menez cette aventure comme si chaque seconde comptait. Ne laissez pas les PJ se poser gentiment pour discuter de ce qu'ils vont faire ; poussez-les de l'avant à grand renfort de présages et de rencontres imprévues. S'ils ne savent pas par où commencer, un lanceur de sorts divins fera de terribles cauchemars au sujet d'une forge impie martelée sans relâche au plus profond d'un château d'acier. S'ils passent trop de temps à enquêter à Rigus, envoyez quelques prédateurs d'acier à leurs trousses ou faites en sorte que Varachus les oriente sur la piste d'un « étrange complot se tramant en Achéron ». S'ils perdent du temps au sein de la fourmilière, peut-être le son du travail de la forge se mettra-t-il à résonner loin de la forteresse, insinuant ainsi que la puissance du seigneur de guerre monte. S'ils préfèrent user les forces d'Impéragonh lors de courtes incursions dans la forteresse, celui-ci ne le tolèrera pas et enverra certains de ses alliés (des prédateurs d'acier, des dragons bleus et les quelques diables qu'il peut rassembler) se charger d'eux.

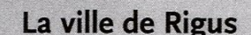
Cela ne veut pas dire que vous devez sanctionner la prudence de vos PJ, mais D&D est un jeu d'aventure et il n'y a rien de pire qu'un groupe d'aventuriers de haut niveau traînant et réfléchissant à l'excès. Après tout, si les héros voulaient rester à ne rien faire, ils ne partiraient pas à l'aventure, pas vrai ?

PREMIÈRE PARTIE : RIGUS

La cité de Rigus s'élève dans le plan connu sous le nom du Domaine Concordant des Terres Extérieures. Il s'agit de l'une des seize villes portails qui relient le Grand Anneau des plans extérieurs aux Terres Extérieures. Rigus permet d'accéder à Achéron et partage donc nombre des tendances philosophiques de ce plan, parmi lesquelles un attachement sans faille à la Loi.

Une fois à Rigus, des tests de Renseignements permettront aux PJ d'obtenir des renseignements utiles quant à la politique locale (DD 10) et au *portail* menant à Achéron (DD 15). Bien que les rumeurs traitant de la disparition de forgerons, de la présence de félins en métal et du vol de minerai ne soient pas monnaie courante, quelques autochtones pourront malgré tout les confirmer (DD 25).





La ville de Rigus

Rigus (cité). Inhabituel ; AL LN/LM ; limite financière 40 000 po ; liquidités 400 000 po ; population 20 000 adultes ; intégrée (humains 7 400 [37 %], tieffelins 4 000 [20 %], nains 3 600 [18 %], hobgobelins 2 000 [10 %], gnomes 1 400 [7 %], demi-orques 1 000 [5 %], autres 600 [3 %]).

Autorités. Général Nagaro (Pal12 déchu, humain, f, général de la Confrérie du Glas).

Personnalités. Capitaine Thod le Supplié (Gue9 nain, m, commandant des tueurs de la miséricorde) ; Tylissa (Mag13 tieffelin, f, savante planaire) ; Cierith Sangwyne (Prê14 humain, m, grand prêtre d'Hextor) ; Marith la Droite (Prê13 humain, f, grande prêtresse de Saint Cuthbert).

Autres. Soldat des tueurs de la miséricorde Gue9 (×4), Gue4 (×4), Gue2 (×6), Gue1 (×8), HdA7 (×2), HdA3 (×3), HdA1 (×8) ; gardes de la Confrérie HdA6 (×1), HdA3 (×2), HdA1 (×4).

Note. Rigus est contrôlée par une dizaine de clans qualifiés d'ordres militaires, la Confrérie du Glas étant le plus puissant. Un général est à la tête de chacun et dispose d'un certain nombre d'officiers. Les généraux ne répondent qu'aux ordres d'un groupuscule d'esprits de liches vivant dans les cryptes du centre-ville.



BIENVENUE EN VILLE (ND 15)

Les PJ arrivent probablement en ville via l'un de ses deux moyens : à pied après avoir lancé *changement de plan* ou par un *portail* s'ouvrant sur la cité. Dans les deux cas, ils arrivent au niveau de l'anneau extérieur de la ville, au pied de la colline.

> La ville de Rigus se dresse sur une grande colline, une impressionnante enceinte en fer la séparant du reste de cette région désolée. D'autres enceintes, toutes crénelées, divisent la ville en plusieurs anneaux, chacun surplombant le précédent.
>
> Cette cité ressemble à un gigantesque camp militaire. Des soldats en armure lourde s'entassent dans les rues alors que des individus louches, sans doute des mercantis, ont monté leurs échoppes dans les avenues. Devant vous, des humains frayent avec un marchand fiélon et trois hobgobelins négocient avec un forgeron nain. Quatre soldats menés par un officier à la peau pâle traversent la rue dans votre direction, manifestement bien décidés à vous apostropher.

Les soldats sont des tueurs de la miséricorde, des forces de l'ordre autoproclamées et arrogantes, qui ont identifié les PJ comme de nouveaux venus. Ils ne se montrent pas hostiles, sauf si leur lieutenant, un aasimar du nom d'Andrezhej, découvre que le groupe est mauvais ou fortement chaotique. Pour l'instant, ils souhaitent simplement remettre des « badges visiteurs » de Rigus aux personnages. Il s'agit de plaques d'ardoise accrochées à une chaîne en fer que l'on porte autour du cou. Cependant, leurs manières bourrues et leur insistance risquent d'irriter les PJ, plus particulièrement ceux qui sont d'alignement chaotique. Si un personnage jette un œil autour de lui, un test de Détection (DD 20) lui permettra de constater que d'autres voyageurs portent une telle plaque. Enfin, un test de Connaissances (plans) confirmera qu'il s'agit là de la procédure habituelle.

Si les personnages se montrent courtois, ils parviendront à obtenir des renseignements utiles au sujet de Rigus auprès des tueurs de la miséricorde, dont l'emplacement du *portail* menant en Achéron et des nouvelles traitant de la mort de quelques forgerons des



environs. L'attitude initiale des soldats est inamicale, mais celle du lieutenant est indifférente (ou inamicale s'il pense que les PJ sont mauvais ou fortement chaotiques).

Si les personnages s'attaquent aux tueurs de la miséricorde, ces derniers combattent jusqu'à la mort, mais Andrezhej prend la fuite dès que trois de ces hommes sont vaincus. Aucun citoyen de Rigus ne se mêle de l'altercation. Cependant, si les PJ restent ensuite en ville, tous les tueurs de la miséricorde se mettront à leur recherche au bout de quelques heures.

Soldats (4). 61, 63, 80, 68 pv ; cf. Appendice I.
Andrzhej, lieutenant. 71 pv ; cf. Appendice I.

SUR LA PISTE (ND 15)

Alors que les personnages arpentent les rues de la ville, ils croisent le route d'un couple de prédateurs d'acier en quête de forgerons (ce dont Rigus ne manque pas en raison de son caractère militaire). Cette rencontre peut se dérouler n'importe où dans la ville.

> Les images et les bruits de Rigus assaillent vos sens alors que vous parcourez la ville. Les rues se croisent à angles droits et d'étroites ruelles séparent les bâtiments. Des soldats à la mine sévère patrouillent et observent les passants pendant que des marchands de toutes races vantent les qualités de leurs biens dans un nombre prodigieux de langues.
>
> Vous remarquez soudain une silhouette métallique, semblable à un lion argenté, qui descend une ruelle.

Que cela soit dû à la rumeur ou à quelque expérience, les personnages reconnaîtront peut-être cette silhouette. Dans le cas contraire, insistez sur le fait qu'une telle créature n'a rien d'habituel, même dans une ville comme celle-ci.

Les personnages qui entreprennent de suivre le prédateur d'acier dans cette ruelle de 3 mètres de large sans scruter les environs passeront certainement à côté de la deuxième créature, tapie sur le toit d'un édifice à deux étages flanquant l'allée (Détection, DD 41 ou 36 si le personnage prend la peine de regarder en l'air). Ce monstre use de son pouvoir de rugissement contre les créatures qui suivent son compagnon, puis il bondit derrière les PJ pour les prendre en tenaille. Si l'un des monstres se retrouve à moins de 25 points de vie, il prend la fuite (mais reste en ville). Si l'affrontement tourne à la course poursuite, munissez-vous d'un quadrillage reproduisant les rues et les ruelles.

Les personnages parviendront peut-être à suivre les prédateurs d'acier sans se faire remarquer, mais n'oubliez pas que ces créatures disposent de pouvoirs d'odorat et de vision aveugle. Les deux monstres finissent alors par localiser une cible (Exp5 nain, m) et la massacrent avant de passer à la suivante.

Prédateurs d'acier (2). 96, 104 pv ; cf. Appendice II.

UN MARCHAND BIENVEILLANT (ND 13)

Varachus l'éfrit est un marchand interplanaire qui distribue des biens d'un monde à l'autre. Récemment, les forces d'Impéragonh lui ont dérobé une cargaison d'adamantium, si bien que sa situation financière est aujourd'hui des plus précaires. Alors que les PJ se trouvent à Rigus, Varachus mobilise ses contacts pour comprendre ce qui s'est passé tout en assurant à ses autres clients que tout va bien. Autant dire que cette situation le met de très mauvaise humeur.

Les PJ feront la connaissance de Varachus par hasard, au détour d'une rue, mais peut-être finiront-ils par le localiser au fil de leur enquête. S'ils cherchent un marchand d'armes, un test de Renseignements (DD 15) leur permettra de lui mettre la main dessus.

> Devant vous se tient un géant à la peau sombre équipé d'une armure lourde noire. Grâce à une grosse chaîne, il tient en laisse un immense reptile bleu aux nombreuses pattes. Pourvu de cornes, un humanoïde à la robe noire et bouffante de plus de 3,50 mètres monte la créature et vous dévisage d'un air méprisant.
>
> « Écartez-vous, vermisseaux ! » ordonne le cavalier d'un ton hautain.

L'humanoïde en robe est Varachus. Sa monture est un béhir et son garde du corps est un géant du feu du nom de Snurreson. Varachus prend le parti d'ignorer le groupe, mais il ne souffrira aucune insulte. Malgré le ton autoritaire qu'il emploie, son attitude initiale est indifférente, sauf si les PJ affichent des symboles du Bien (auquel cas il se montre hostile).

Aventures dans les Terres Extérieures

Le Domaine Concordant des Terres Extérieures est le centre du multivers, le plan de la neutralité et de l'équilibre. Seize villes portails disposées en forme d'anneau flanquent le bord de ce plan et permettent d'accéder aux plans extérieurs. Rigus est l'une de ces villes portails. En effet, les *portails* qu'elle abrite s'ouvrent sur Avalas, la première strate du Champ de Bataille Infernal d'Achéron.

Dans les Terres Extérieures, les personnages n'ont rien à craindre de la nature intrinsèque du plan. Cependant, il affiche une caractéristique étonnante : plus on s'approche de son centre, plus il est difficile d'user de magie. Dans la zone où se trouvent les PJ (Rigus), les sorts de 8ᵉ et de 9ᵉ niveaux sont « affaiblis ». Cela signifie qu'il faut réussir un test d'Art de la magie (DD 35) pour les lancer. En cas d'échec, le sort ne fonctionne pas mais est tout de même utilisé. En revanche, en cas de réussite, il agit normalement.

Étant donné qu'il n'existe pas de lien entre les plans extérieurs et le plan Éthéré, les sorts qui dépendent du plan Éthéré (comme *forme éthérée* et *passage dans l'éther*) ne fonctionnent pas dans les Terres Extérieures.



Si les PJ gèrent la situation avec diplomatie, Varachus leur fournira des renseignements et de l'équipement utiles. Il sait où se trouve le *portail* qui mène en Achéron. Si son attitude devient amicale, il leur fera également part de rumeurs selon lesquelles les cargaisons de minerai (dont la sienne) sont parties vers un lieu appelé « le cube perdu ». Il s'agit du surnom de Kolyoral, une région de la première strate d'Achéron, identifiable via un test de Connaissances (plans) (DD 30). Varachus possède 2 *potions de protection contre les énergies destructives* (son), 1 *potion de restauration partielle* et 1 *potion de guérison de la cécité/surdité* dont il est prêt à se séparer contre une somme égale au prix de vente habituel + 10 %. Il a également 50 pp, 50 po et un parchemin de *saut de cube* (cf. Appendice III), mais il ne le proposera que si son attitude devient serviable.

Si les PJ cherchent la bagarre, Varachus et ses alliés se défendront brutalement. Il ne portera cependant pas le premier coup car il craint les forces de l'ordre locales et souhaite continuer à faire des affaires à Rigus. Varachus se rend invisible et lance *agrandissement* sur Snurreson si l'espace le permet, ce qui lui confère un bonus de taille de +2 en Force. Le béhir bondit alors, profitant de son allonge et de son grand nombre d'attaques pour frapper autant de PJ que possible. Si nécessaire, Varachus octroie jusqu'à 3 *souhaits* au géant du feu (ce qui permet de le soigner totalement ou de lui épargner les effets d'un sort), mais il préfère garder 1 *souhait* pour se ménager une porte de sortie. Il lui est également possible d'octroyer les *souhaits* au béhir, mais il y réfléchira à deux fois de peur que cette créature stupide n'en profite pour tenter de se libérer. Tous trois travaillent ensemble depuis un certain temps et s'en sortent plutôt bien.

Varachus. Éfrit, 65 pv ; cf. *Manuel des Monstres.*

Snurreson. Garde du corps géant du feu, comme un géant du feu sauf : pv 172 ; Init +1 ; CA 29 (harnois en adamantium de taille TG) ; épée à deux mains de maître en acier verdoyant de taille TG [cf. Appendice III] (+23/+18/+13 corps à corps, 2d8+19) ; Réf +6, Vig +16 ; bonus inné de +3 en For, Dex et Con (grâce à des *souhaits*) ; cf. *Manuel des Monstres.*

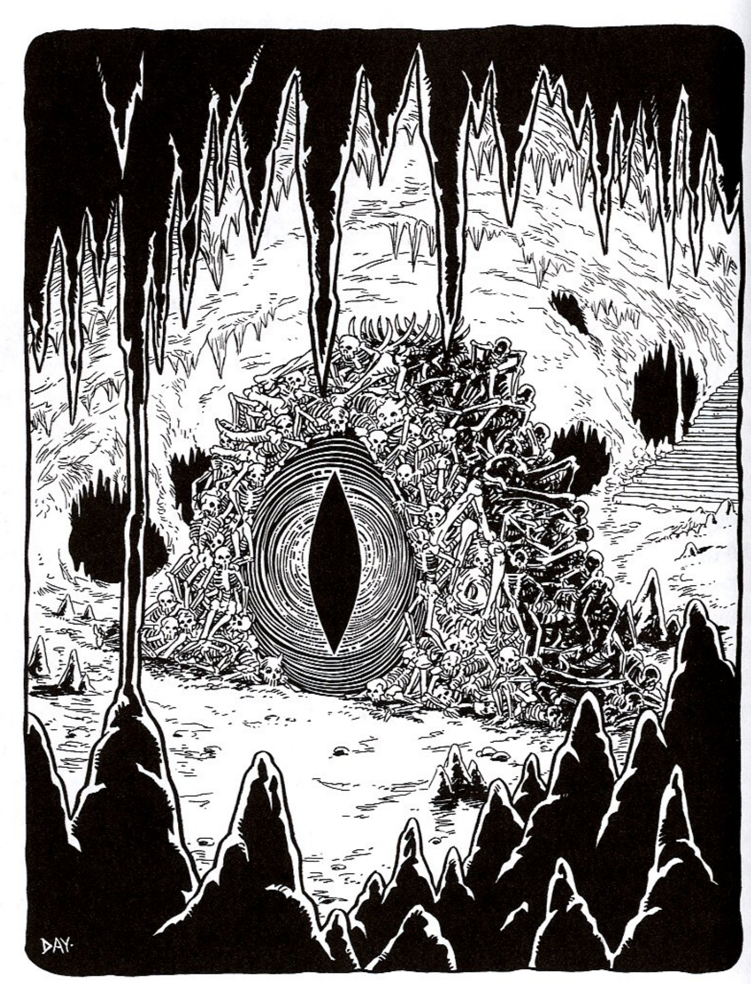
Béhir. 94 pv ; porte un *anneau mineur de résistance au feu* sur une griffe ; cf. *Manuel des Monstres.*

Ajustement aux PX. Accordez 50 % de PX en plus aux PJ pour cette rencontre en raison de la faculté de Varachus d'exaucer des *souhaits* (et des bonifications dont jouit déjà Snurreson).

LE *PORTAIL* D'ACHÉRON

Également connu sous le nom de l'Huis au Lion, le *portail* menant en Achéron se trouve dans une salle souterraine. On y accède via un escalier de 9 mètres de large et de 1,5 kilomètre de long qui part du centre de Rigus. Au bout de ce long escalier se trouve une caverne naturelle de 30 mètres de large. De là, de sombres tunnels s'enfoncent dans des profondeurs insondables… Le *portail* menant en Achéron est une arche constituée d'ossements qui s'élève au beau milieu de la caverne. Au centre de cette arche tourbillonne une masse jaune-vert coupée en son centre par une bande noire verticale qui lui donne des airs d'œil de félin.

Tout individu qui franchit le portail entend un fracas métallique puis apparaît sur une surface en fer parcourue de fissure, le tout dominé par un ciel grisâtre. Reportez-vous alors à la deuxième partie de l'aventure.



DEUXIÈME PARTIE : AVALAS

Le *portail* qui mène de Rigus en Achéron s'ouvre sur la première strate du plan, Avalas, aussi surnommé les plaines de Bataille. Le choc des combats et des cubes qui se percutent résonne en permanence. Les personnages ne participeront à aucun affrontement de masse (à moins qu'ils ne le souhaitent), mais ils parcourront certainement les sites parsemés de cadavres d'anciennes batailles (inutile d'y chercher des objets de valeur car les pillards sont aussi nombreux que les soldats dans ce plan), l'ensemble donnant une idée de la nature des lieux. Les personnages d'alignement chaotique se sentent continuellement mal à l'aise, comme s'ils étaient déphasés avec leur environnement. Cela est évidemment dû à la nature loyale du plan (cf. *Aventures en Achéron*).

AVENTURES EN ACHÉRON

Le Champ de Bataille Infernal d'Achéron est un plan en proie à des conflits incessants. Il s'agit d'un plan parsemé d'armées et de forteresses ravagé par des affrontements permanents. Chacune des quatre strates d'Achéron est constituée de cubes en fer de la taille d'îles, voire de continents, qui dérivent dans le vide. Chaque cube a un nom et le *portail* de Rigus s'ouvre sur le Cube des Batailles, dominé par des factions orques et gobelinoïdes en guerre, alors que la forteresse de fer s'élève sur le cube de Kolyoral. Tous ces cubes se heurtent parfois, les échos de ces collisions retentissant au travers du plan telles deux épées qui s'entrechoquent. Mais ces collisions expliquent également les cratères et les fissures que l'on voit sur les faces des cubes. Nombre de tunnels et de cavernes permettent aux réfugiés et aux francs-tireurs de se cacher.

Achéron est un plan modérément loyal, si bien que les créatures chaotiques (ce qui inclut les PJ de cet alignement) subissent un malus de –2 aux tests relevant du Charisme. Pour le reste, ce plan convient au développement de la vie, du moins quand on aime arpenter les champs de bataille métalliques et entendre un fracas permanent d'armes qui s'entrechoquent. La luminosité va du simple clair de lune à la journée très nuageuse.

Achéron abrite des armées de renégats bigarrées, susceptibles d'abriter tout ce qui va de l'humain au gobelin, en passant par la goule et le diable. On y trouve également un grand nombre de créatures loyales et mauvaises, parmi lesquelles des achaïeraïs, des rakshasas, des yugoloths et, bien évidemment, des diables. Naturellement, partout où les batailles font rage, des charognards (gigantesques volées de vautours, faucons sanglants, voire pire encore) viennent festoyer.

La plupart des *portails* qui mènent en Achéron, dont celui que les PJ empruntent au cours de cette aventure, s'ouvrent sur la première strate, connue sous le nom d'Avalas.

Les PJ s'y rendent pour faire une enquête sur le cube de Kolyoral, lui aussi situé sur Avalas. Pour plus d'informations sur Kolyoral, reportez à la section *Le cube de Kolyoral*.

Comme il n'existe pas de lien entre les plans extérieurs et le plan Éthéré, les sorts qui s'appuient sur celui-ci (comme *forme éthérée* et *passage dans l'éther*) n'y fonctionnent pas.

UNE RELATION PASSAGÈRE (ND 15)

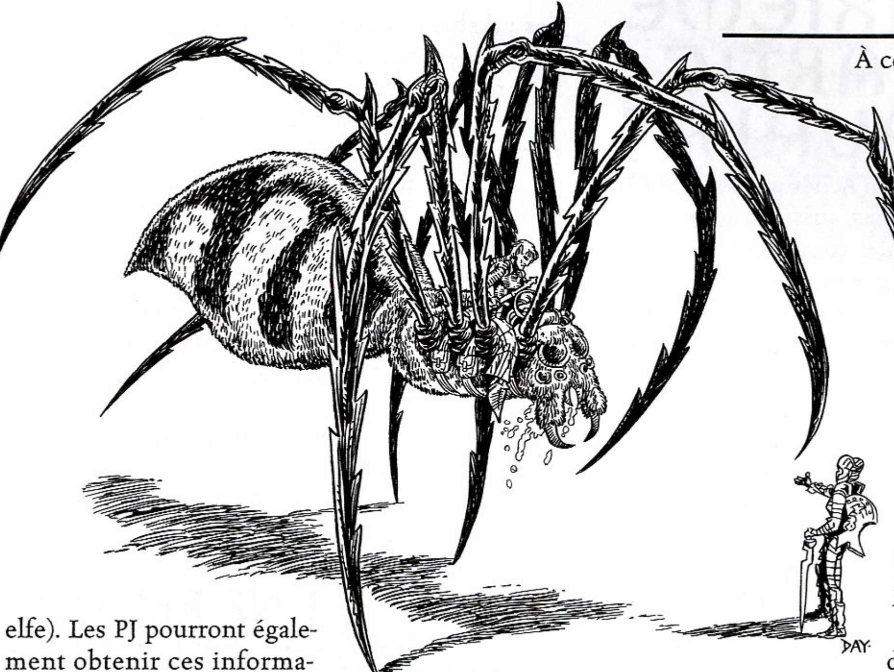
Juste après avoir franchi le *portail*, les PJ font la rencontre d'un émissaire drow parti de la forteresse de fer et qui souhaite rejoindre sa cité natale.

> Les bruits qui assaillent vos tympans gagnent en intensité et prennent la forme de formidables cliquetis de métal. Alors que vous finissez de franchir le *portail*, ils s'évanouissent aussitôt pour laisser place à un écho lointain et vous apparaissez sur un sol en fer lézardé et fissuré. Un ciel grisâtre vous surplombe et des objets en forme de cube semblent dériver dans les cieux. Au loin, vous entendez des bruits d'affrontements.
>
> Devant vous se tient une énorme araignée aux yeux rougeâtres et à l'air menaçant. Une elfe à la peau noire la chevauche et semble aussi surprise que vous de la rencontre qu'elle vient de faire.

Créatures. Edylyn est une émissaire de la cité drow d'Erelhei-Cinlu, située dans le plan Matériel. Elle vient de rencontrer Impéragonh pour discuter avec lui du rôle que pourraient jouer les elfes noirs dans ses projets de domination globale. Bien que les drows et les duergars ne s'apprécient pas plus que cela, les perspectives de pouvoir constituent un bon motif d'unité.

Tactique. Edylyn doit rapporter des informations de choix aux siens, si bien qu'elle ne prendra pas le risque d'entamer le combat avec les PJ. Si on l'attaque, elle se défend énergiquement mais tente de franchir le *portail* dès qu'elle en a l'occasion. Si les PJ se montrent courtois, peut-être pourront-ils lui soutirer quelques renseignements (son attitude initiale est indifférente, voire inamicale si le groupe abrite un





elfe). Les PJ pourront également obtenir ces informations en lui faisant subir un interrogatoire. Edylyn connaît les points suivants :

- Impéragonh, un seigneur de guerre, se constitue une armée qu'il compte envoyer dans le plan Matériel.
- Tout porte à croire qu'Impéragonh a asservi les esprits de milliers de forgerons pour créer un grand artefact.
- La forteresse d'Impéragonh se situe sur le cube de Kolyoral, sur cette strate. Elle peut même le pointer du doigt dans le ciel.
- Impéragonh prétend être un descendant direct du grand dracosire Ashardalon.

Edylyn ne sait pas grand-chose au sujet des forces dont dispose Impéragonh, mais elle a vu de grands félins en métal arpenter les couloirs de la forteresse. Elle est incapable de révéler aux PJ l'emplacement exact de celle-ci, mais elle avouera que le cube est assez petit et qu'ils n'auront guère de mal à trouver la place forte. Elle peut également leur en donner une description suffisamment précise pour qu'ils aient recours à *téléportation*. Si les personnages fouillent ses fontes, ils y trouveront un morceau de papier sur lequel est écrit « Kolyoral » en commun des Profondeurs. Un test de Connaissances (plans) (DD 30) permet alors de réaliser qu'il s'agit du nom de l'un des cubes de la première strate d'Achéron.

Edylyn. Prê12 drow, f ; pv 54 ; cf. Appendice I.

Araignée monstrueuse fiélon de taille C. 264 pv ; comme une araignée monstrueuse plus Int 3, châtiment du Bien (+20 points de dégâts), réduction des dégâts (10/magie), résistance au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m) ; cf. *Manuel des Monstres*.

LE VIDE

À ce moment précis de l'aventure, le cube de Kolyoral se trouve à 1 050 kilomètres environ du Cube des Batailles. Pour le rejoindre, deux options s'offrent donc aux PJ :

• **Vol.** Un simple sort de *vol* ou de *marche dans les airs* ne suffira pas pour couvrir la distance, mais une magie de haut niveau (comme *vent divin*) fera certainement l'affaire. Si les PJ usent de vol pour passer d'un cube à l'autre, ils seront attaqués par deux ténébreux ailés en chemin (cf. *L'ombre vivante*, ci-dessous).

• **Téléportation.** Le cube de destination est trop petit pour qu'on puisse l'étudier à cette distance, mais *scrutation* donnera un sérieux coup de main dans ce sens. Si les PJ arrivent à avoir une image du cube, cette option fonctionnera (en cas de destination erronée, le groupe risque cependant de se retrouver à des centaines de kilomètres, si bien qu'il lui faudra réagir prestement s'il ne veut pas s'écraser sur un autre cube).

L'OMBRE VIVANTE (ND 16)

> Flottant dans le vide sombre, vous réalisez rapidement que vous perdez toute perception des distances et tout sentiment de vitesse. Les gigantesques cubes d'Achéron pendent dans le ciel telles autant de lunes aux formes géométriques, même s'ils ne réfléchissent pas de lumière blafarde. Parfois, des reflets lumineux de métal poli apparaissent et disparaissent alors que les cubes dérivent et tournent lentement sur eux-mêmes, si bien qu'on se croirait dans un cauchemar de mathématicien. Vous avez froid jusqu'aux os et un sinistre frisson vous parcourt tout le corps.

À moins que les PJ ne voient les créatures invisibles, la première impression de danger qui les frappe est une chute de la température au moment où les ténébreux ailés arrivent dans un rayon de 18 mètres (cf. ci-dessous).

Créatures. Deux ténébreux ailés invisibles parcourent cette région de l'espace, en quête de proies entre les cubes.

Ténébreux ailés (2). 148, 134 pv ; cf. *Manuel des Monstres*.



Âme-en-peine vénérable. 95 pv ; cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique. L'un des ténébreux ailé a convoqué une âme-en-peine vénérable qui arrive en 1d10 rounds. Les monstres usent de *rapidité* sur eux (et sur l'âme-en-peine vénérable quand elle arrive), puis ils tentent d'éliminer les PJ les uns après les autres, en usant d'*immobilisation de monstre* et de *doigt de mort*. Ils recourent à leur pouvoir d'absorption de magie sur les armes et les armures de leur choix. Notez que *dissipation suprême* peut sérieusement handicaper un PJ volant. Ils usent également de *cône de froid* et de *confusion* sur les personnages qui restent en arrière. Grâce à leurs immunités et leurs résistances, ils ne craignent pas grand-chose et le savent pertinemment.

LE CUBE DE KOLYORAL

Le cube sur lequel se dresse la forteresse de fer s'appelle Kolyoral, également connu sous le nom du Cube Perdu. Aucun *portail* connu ne mène à Kolyoral, d'où son surnom. En raison de sa petite taille, peu d'autochtones d'Achéron lui prêtent attention, préférant aller se battre sur des cubes de grande taille.

Impéragonh a choisi ce cube isolé à dessein en raison du peu d'affrontements qui s'y déroulent. Depuis, il a été colonisé par une communauté de formiens (cf. zone F), mais ces créatures ne se mêlent pas des affaires du maître de la forteresse de fer (mais il n'est pas exclu qu'ils s'allient aux PJ si ceux-ci jouent correctement).

La carte de Kolyoral qui se trouve sur la 2e de couverture est conçue de manière à ce que vous puissiez en faire un cube en trois dimensions. Faites une photocopie de la carte et découpez-la en prenant soin de ne pas toucher aux bords en blanc. Ensuite, pliez-la, collez les bords sur les côtés opposés et votre cube est prêt.

Chaque face du cube dispose de sa force de gravité. Leur surface est donc systématiquement le bas.

À la recherche de la forteresse de fer

Une fois sur le cube de Kolyoral, les PJ doivent trouver la forteresse de fer. *Orientation* constitue assurément la méthode la plus sûre, mais la durée du sort est relativement courte (10 minutes par niveau, soit 2h30 pour un lanceur de sorts de niveau 15) si l'on considère la vitesse de déplacement au sol des personnages. *Vol* permet de se déplacer à la vitesse de 18 mètres par round mais ne dure que 1 minute par niveau de lanceur de sorts. En revanche, *vent divin* permet de se déplacer à la vitesse de 180 mètres par round (soit 90 km/h environ) et dure beaucoup plus longtemps (1 heure par niveau), ce qui permettra aux PJ de couvrir 235 kilomètres par incantation d'*orientation*. Le chemin le plus court pour se rendre du point d'arrivée des personnages à la forteresse de fer est de 600 kilomètres environ. Les personnages devront donc lancer *orientation* à trois reprises mais éviteront alors un certain nombre de rencontres.

Si le groupe ne dispose pas d'*orientation*, il lui faudra user de divinations ou effectuer des recherches. Le MJ devra lors s'adapter et faire preuve de bon sens.

Rencontres aléatoires sur Kolyoral

Sur Kolyoral, les PJ risquent de croiser la route de créatures qui elles aussi parcourent le plan. Toutes les 4 heures, lancez un 1d100 sur la table ci-dessous pour déterminer la nature de la rencontre. Si vous possédez le *Manuel des Plans*, utilisez la Table 7–7. Vous pouvez également faire de ces rencontres aléatoires des rencontres à part entières si les PJ s'écartent du chemin censé les mener de leur point d'arrivée à la forteresse de fer.

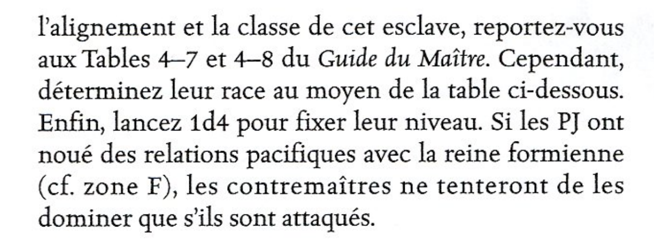
RENCONTRES ALÉATOIRES À KOLYORAL

1d100	Rencontre	ND
01–04	1d2 rukhs axiomatiques	11 ou 13
05–06	1 dragon bleu d'âge mûr (mâle)	13
07–12	1d3+1 contremaîtres formiens	10 à 12
13–14	1 espion gélugon (diable)	13
15–17	1 patrouille de tueurs de la miséricorde renégats	10 à 12
18–20	1d3 spectres + 1 spectre à 14 DV	10 à 12
21–30	1d2 prédateurs d'acier	13 ou 15
31–100	Aucune rencontre	n/a

Rukhs axiomatiques. Ces oiseaux parfaits (cf. archétype de créature axiomatique, dans l'Appendice II) planent au-dessus des champs de bataille d'Avalas, s'attaquant aux petits groupes de cibles vulnérables. Quand ils perdent plus de la moitié de leurs points de vie, ils prennent la fuite jusqu'à leur lointain nid (qui, au choix du MD, peut être situé sur un autre cube). Reportez-vous à la zone A pour leur profil. Cependant, les rukhs axiomatiques combattus au titre de rencontre aléatoire ne seront pas forcément les mêmes que ceux de la zone A.

Dragon bleu d'âge mûr (mâle). Il s'agit de Khalataïc, l'un des dragons bleus de la zone E. S'il se retrouve à moins de 150 points de vie, il se lance *invisibilité* et vole à tire-d'aile jusqu'à son antre. S'il est tué lors d'une rencontre aléatoire, les PJ n'auront évidemment pas la « chance » de le croiser dans son repaire.

Contremaîtres formiens. Ces créatures proches de fourmis cherchent de nouveaux esclaves pour leur fourmilière (située en zone F). Tous les contremaîtres formiens que l'on rencontre sur Avalas sont accompagnés d'un humanoïde dominé. Pour déterminer



l'alignement et la classe de cet esclave, reportez-vous aux Tables 4–7 et 4–8 du *Guide du Maître*. Cependant, déterminez leur race au moyen de la table ci-dessous. Enfin, lancez 1d4 pour fixer leur niveau. Si les PJ ont noué des relations pacifiques avec la reine formienne (cf. zone F), les contremaîtres ne tenteront de les dominer que s'ils sont attaqués.

1d100	Race de la créature dominée
01–03	Aasimar (neutre ou bon uniquement*)
04	Lamelin (neutre ou mauvais uniquement ; cf. Appendice II)
05–16	Nain
17–22	Duergar (mauvais uniquement*)
23–24	Elfe
25–29	Drow (mauvais uniquement*)
30–32	Gnome
33–37	Gobelin (mauvais uniquement*)
38–41	Demi-elfe
42– 46	Demi-orque
47–49	Halfelin
50–60	Hobgobelin (mauvais uniquement*)
61–85	Humain
86–93	Orque (mauvais uniquement*)
94–100	Tieffelin (neutre ou mauvais uniquement*)

* Si vous obtenez une créature qui ne correspond pas à l'alignement choisi ou tiré, relancez les dés ou changez son alignement.

Espion gélugon. Un diantrefosse a chargé ce diable d'espionner les agissements d'Impéragonh. Si les PJ l'attaquent, il se téléporte en lieu sûr à bonne distance, à moins qu'il n'ait des raisons de croire qu'ils détiennent des informations de choix au sujet de la forteresse de fer. Si les PJ tentent de le filer, disposez son repaire sur l'une des faces inoccupées du cube.

Patrouille de tueurs de la miséricorde renégats. Cette patrouille a été chargée de retrouver des criminels en cavale, mais elle a entrepris de terrasser toutes les créatures non loyales dont elle croise le chemin. Si l'un des PJ est chaotique, la patrouille passe à l'attaque sans crier gare. Reportez-vous au profil donné dans la section *Bienvenue à Rigus*, si ce n'est que le chef de la patrouille est un suppliant (un esprit qui a quitté le plan Matériel pour son lieu de repos final, Achéron en ce qui le concerne). En plus de son profil habituel, le chef est immunisé contre les dégâts d'électricité et de son, a une résistance au feu (10) et au froid (10) et le pouvoir extraordinaire d'encouragement. Tous les membres de sa patrouille qui se trouvent dans un rayon de 30 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les charmes et la terreur, mais également d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Spectres. Se nourrissant de l'énergie négative qui s'accumule autour de la forteresse de fer, ces morts-vivants intangibles attendent leurs proies tapis dans l'ombre. Ce sont des soldats d'origine humaine, hobgobeline ou orque vaguement lumineux. Reportez-vous à la zone D pour le profil du spectre à 14 DV.

Prédateurs d'acier. Ces créatures travaillent pour Impéragonh. Elles vont ou viennent certainement de la forteresse de fer ou de l'antre de leur roi (cf. zone G). Elles attaquent tous les étrangers qu'elles repèrent.

A. UN ACCUEIL GLACIAL (ND 13)

Quelle que soit la méthode utilisée pour parvenir sur Kolyoral, les PJ finissent par trouver le bon cube. Ils arriveront non loin du point marqué d'un A sur la carte.

> Ce cube ressemble en tout point au précédent, mais vous n'y entendez pas de bruits de combats. Un tel calme vous paraît inhabituel, voire étrange.

Créatures. Un couple de rukhs axiomatiques (cf. archétype du même nom dans l'Appendice II) sillonne le ciel de ce cube en quête de nourriture. Ces oiseaux énormes sont des rukhs parfaits, pourvus d'un plumage noir splendide, de serres incroyablement acérées et d'un port majestueux.

En raison du faible éclairage, les deux camps ne se remarqueront qu'à 6d6×3 mètres l'un de l'autre (63 mètres en moyenne) ou deux fois cette distance pour ceux qui ont la vision nocturne. À cette portée, le DD du test de Détection visant à remarquer les rukhs axiomatiques est égal à 18 (20 de base, –12 pour leur taille Gig, +5 pour le manque de contraste avec leur environnement, +5 pour l'éclairage équivalent à celui d'un clair de lune). Les rukhs quant à eux doivent réussir un test de Détection (DD 25) pour remarquer le groupe (20 de base, +5 pour l'éclairage équivalent à celui d'un clair de lune, mais ajustable en fonction de la taille du groupe et du contraste avec leur environnement). Pour plus de détails, reportez-vous aux distances de rencontre fournies dans le *Guide du Maître*.

Rukhs axiomatiques (2). 231, 217 pv ; comme le rukh mais FP 11 ; AS châtiment du Chaos (1 fois/jour, +18 points de dégâts) ; Part lien mental (cf. Appendice II), résistance à l'électricité (10), au feu (10), au froid (10) et au son (10), résistance à la magie (25) ; cf. *Manuel des Monstres* et Appendice II.

Tactique. Les rukhs passent à l'attaque sur-le-champ s'ils aperçoivent les PJ. S'ils perdent plus de la moitié de leurs points de vie, ils battent en retraite jusqu'à leur nid, situé à quelques kilomètres.



Trésor. Le nid des rukhs ne renferme aucun objet de valeur, mais les os qui s'y trouvent sont les restes d'exosquelettes d'ouvriers formiens (cf. zone F) et d'un prédateur d'acier.

B. DE PARFAITS CHASSEURS (ND 16)

Cette rencontre n'est liée à aucun endroit précis sur la carte de Kolyoral. Elle se déroulera où (et quand) le MD le souhaitera, de préférence quand les PJ seront au sol.

Créatures. Impéragonh a chargé quatre géants du feu axiomatiques de patrouiller le cube en quête d'intrus. En compagnie d'une demi-douzaine de molosses sataniques axiomatiques évolués (8 DV), ces sbires loyaux attaquent toutes les créatures inconnues dont ils croisent le chemin.

Géants du feu axiomatiques (4). 133, 129, 161, 145 pv ; comme un géant du feu, sauf : FP 12 ; AS châtiment du Chaos (1 fois/jour, +15 points de dégâts) ; Part lien mental (cf. Appendice II), résistance à l'électricité (10), au feu (10), au froid (10) et au son (10), résistance à la magie (25) ; cf. *Manuel des Monstres* et Appendice II.

Possessions. Chaque géant porte des objets magiques qu'il est susceptible d'utiliser au combat : 1) *potion de flou, potion de soins légers, collier à boules de feu* (3ᵉ modèle) ; 2) *potion de soins modérés, potion de vol* ; 3) *épée à deux mains +2 de foudre* de taille TG, *cotte de mailles +2* (CA 23), *potion de détection de pensées* ; 4) *cotte de mailles +1 d'ombre* (CA 22, +10 aux tests de Discrétion), *élixir de déplacement furtif.*

Molosses sataniques axiomatiques évolués (6). 60 pv chacun ; cf. Appendice I.

Tactique. Les géants déploient les molosses sataniques en un anneau de 60 mètres de large environ autour d'eux, chacun se situant à près de 30 mètres du suivant. Grâce au lien mental qu'elles entretiennent, les créatures peuvent communiquer en silence. Si les PJ remarquent l'un des molosses, il n'est pas dit qu'ils verront tout de suite les autres.

Une fois les PJ localisés par les chasseurs, ceux-ci entreprennent de les encercler. Les géants 1 et 2 leur jettent alors de gros morceaux de métal depuis leur cachette tandis que les deux autres et les molosses se rapprochent. S'ils sont nettement surclassés, les chasseurs battent en retraite et chargent l'un des leurs de rapporter leur découverte à la forteresse de fer.

Trésor. En plus de leurs objets magiques respectifs, les géants du feu portent un sac rempli d'objets courants, ainsi que les trésors suivants : 1) 4 000 po et 1 opale de feu (1 000 po) ; 2) 1 000 po et 3 tourmalines (120 po chacune) ; 3) 400 pp et 5 grenats almandins (500 po chacun) ; 4) 2 900 po et 4 perles noires (420 po chacune).

Développement. Si un membre de cette troupe survit et parvient à informer Impéragonh de la présence des PJ, le MD pourra agrémenter les rencontres ultérieures impliquant le groupe de chasseurs en lui adjoignant des prédateurs d'acier ou des PNJ (comme Zalatian ou Akolys).

Ajustements aux PX. Si les PJ sont de niveau 15, remettez-leur la moitié des PX correspondant à une créature de FP 9 par molosse satanique vaincu. S'ils sont de niveau 16 ou 17, accordez-leur le quart des PX correspondant à une créature de FP 11 par molosse vaincu.

C. LES PILLARDS DU CUBE PERDU (ND 14)

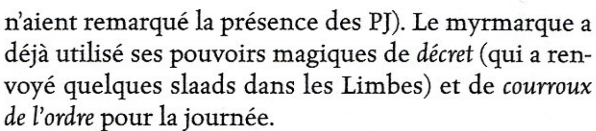
Un groupe de pillards slaads a réussi à s'infiltrer en Achéron et s'est mis à tout saccager sur son passage, semant le chaos dans son sillage. Ils ont réussi à éliminer la quasi-totalité d'un détachement de guerriers formiens menés par un myrmarque, mais ce dernier leur résiste encore.

Un test de Perception auditive (DD 20) permettra aux PJ d'entendre des bruits de lutte au loin. En cas d'échec, ils tombent inopinément sur l'affrontement.

> Trois humains auréolés d'une énergie jaunâtre se dressent au beau milieu d'une scène de carnage. Tout autour d'eux sont éparpillés les corps mutilés et sanguinolents de fourmis-centaures de taille humaine. Face à eux, il n'y a plus que deux de ces fourmis quadrupèdes et une autre, plus grande, pourvue d'un casque de bronze.

Grâce à leur pouvoir surnaturel de change-forme, les slaads ont une apparence humaine, mais l'aura vacillante de leur effet de *rejet de la Loi* peut être identifié via un test d'Art de la magie (DD 20). Un test de Détection (DD 10 + 1 tous les 3 mètres séparant les personnages du théâtre de l'affrontement) permet de remarquer que l'une des créatures abattues est recouverte de cadavres de formiens et ressemble à un grand crapaud vert humanoïde (il s'agit d'un autre slaad). Les PJ se diront sans doute que l'habit ne fait pas forcément le moine.

Créatures. Un slaad funeste et deux slaads verts ont eu raison de presque tous les formiens, si bien qu'il ne reste que deux soldats et le myrmarque. En fait, les slaads se débarrasseront des soldats en 2 rounds, après quoi le myrmarque se téléportera jusqu'à la fourmilière. Une fois le combat achevé, les slaads reprennent leur forme naturelle (à moins qu'ils



n'aient remarqué la présence des PJ). Le myrmarque a déjà utilisé ses pouvoirs magiques de *décret* (qui a renvoyé quelques slaads dans les Limbes) et de *courroux de l'ordre* pour la journée.

Le premier slaad vert porte un *harnois +1* (CA 30) et une *broche de défense* (59 points restants). De plus, il manie une épée à deux mains de maître (+13/+8 corps à corps, 2d6+6). Le second porte une *cotte de mailles +2* (CA 27) et une rapière de maître (+13/+8 corps à corps, 1d6+4). Le slaad funeste porte quant à lui des *bracelets d'armure +2* (CA 28) et une *épée longue +1 anarchique* qu'il tient à deux mains (+21/+16/+11 corps à corps, 1d8+8 plus 1d6 contre les créatures loyales).

Soldats formiens (2). 7, 12 pv (chacun en avait 26 au début du combat) ; cf. *Manuel des Monstres*.

Myrmarque formien. 34 pv (107 au début du combat) ; cf. *Manuel des Monstres*.

Slaads verts (2). 49, 52 pv (68 et 64 au début du combat) ; cf. *Manuel des Monstres*.

Slaad funeste. 108 pv (142 au début du combat) ; cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique. Si les PJ se mêlent au combat du côté des slaads (ce qui est possible s'ils ont fait une mauvaise rencontre avec les contremaîtres formiens), ceux-ci n'hésiteront pas à les inclure dans la zone d'effet de sorts comme *marteau du Chaos* ou *boule de feu*. Ils bénéficient tous de *rejet de la Loi* et de *détection de l'invisibilité*.

Si les personnages se rangent du côté des formiens, les slaads reprennent leur apparence normale et concentrent sur eux toute leur puissance de feu, à savoir un barrage de *terreur*, *doigt de mort*, *mot de pouvoir aveuglant* et *implosion*. Ils ne convoqueront pas davantage des leurs car ils ne souhaitent pas être privés de leur plaisir.

Trésor. En plus des objets magiques mentionnés ci-dessus, le slaad funeste porte un collier en or serti de rubis d'une valeur de 4 200 po. Les soldats formiens n'ont rien d'intéressant mais le myrmarque a deux javelines.

Développement. Une fois le combat terminé, les slaads s'en prennent joyeusement aux PJ loyaux (qui ont été affectés par le sort *marteau du Chaos*), sans quoi ils se dirigent vers la fourmilière formienne (zone F) en quête de nouvelles proies. Si les PJ tentent de les interroger, ils se contentent de les attaquer pour toute réponse (l'alignement loyal du plan les rend plus instables encore que de coutume). Si les PJ combattent les slaads et que le myrmarque survit, il leur propose de les accompagner jusqu'à la fourmilière en leur promettant qu'ils n'y seront pas réduits en esclavage.

Ajustement aux PX. Si les PJ se rangent du côté des formiens, accordez-leur la totalité des PX pour chaque formien survivant. (Pas de PX supplémentaires s'ils combattent du côté des slaads car ces derniers n'ont pas besoin d'eux pour survivre.)

D. BATAILLES DES TEMPS JADIS (ND 15)

Le chemin le plus court menant à la forteresse de fer traverse un vieux champ de bataille, l'un des rares de Kolyoral, ayant opposé des armées orques et hobgobelines. Nombre des soldats tués sont ensuite devenus des spectres et se nourrissent aujourd'hui de l'énergie négative qui se dégage de la forteresse de fer. Huit spectres évolués (14 DV) hantent encore les lieux de leur mort en quête de proies à sang chaud.

Le site est visible depuis les airs via un test de Détection (DD 0 à une altitude de 30 mètres, +1 tous les 3 mètres supplémentaires). Si les PJ ne tiennent absolument pas compte de leur environnement, le test s'accompagne d'un malus de –5.

> Des éclats d'os et d'acier jonchent le sol. L'endroit est parsemé de crânes fracassés, d'épées brisées et d'armures cabossées. La bataille qui s'est déroulée ici remonte à bien longtemps.

Créatures. Huit spectres à 14 DV sont cachés dans les environs. Ils ont conservé l'apparence qu'ils avaient de leur vivant, à savoir des orques et des hobgobelins en armure brandissant des armes spectrales. Adversaires dans la vie, ces morts-vivants ont mis leur animosité de côté et consacrent désormais toute leur haine aux vivants. À chaque round, 0 à 3 (1d4–1) de ces morts-vivants jaillissent du sol, bénéficiant ainsi de la surprise (à moins qu'on ne les remarque, le résultat de leur test de Discrétion est égal à 30), jusqu'à ce que les huit soient présents. S'ils sont repoussés par un prêtre, ils reculent et finissent par disparaître dans le paysage de métal.

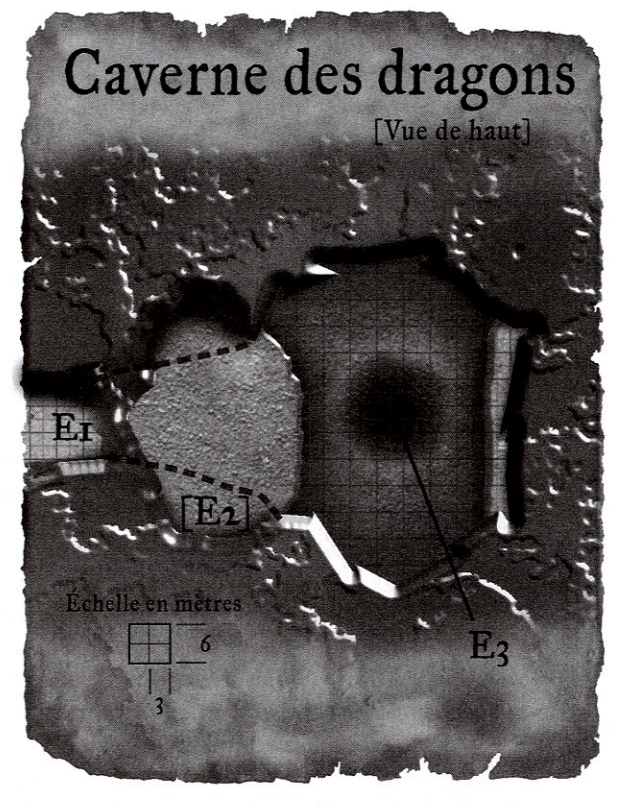
Spectres évolués (8). FP 9 ; pv 59, 81, 104, 101, 83, 121, 72, 85 ; gagnent +5 à l'attaque, +2 en Réf et Vig, +4 en Vol, +7 en Détection et Discrétion ; gagnent Arme de prédilection (contact intangible) ; cf. *Manuel des Monstres*.

Trésor. Les PJ trouveront une arme de corps à corps (reportez-vous à la Table 7–7 du *Guide du Maître* ; 10 % sont des armes de maître) pour chaque test de Fouille (DD 20) effectué toutes les 10 minutes (20 armes maximum). Bien évidemment, cela laissera largement aux spectres repoussés le temps de revenir.

Développement. Si les personnages s'attardent plus d'une heure, effectuez un test de rencontre aléatoire (cf. table plus haut). Sur un résultat de 31–100, les personnages sont encore attaqués par des spectres (rencontre 18–20).







E. LA MORT EN BLEU (ND 17)

Sur la route la plus courte menant à la forteresse de fer, on trouve également l'antre d'une famille de trois dragons bleus. Si le groupe a déjà croisé l'un d'eux, au titre d'une rencontre aléatoire par exemple, n'oubliez pas d'adapter la scène.

> Une odeur d'ozone s'intensifie alors que vous apercevez une grande caverne au beau milieu du paysage métallique. Au vu de l'entrée, elle semble avoir été ouverte et fondue par une force colossale.

Créatures. Trois dragons bleus ont élu domicile en ces lieux : deux adultes d'âge mûr (Indrazar et Khalataïc) et un jeune adulte (Hundrasi), qui se cherchera bientôt son propre antre. En échange de nourriture que leur remet Impéragonh, ces dragons protègent le cube des intrus.

Indrazar. Dragon bleu d'âge mûr, femelle ; 341 pv ; cf. Appendice I.

Khalataïc. Dragon bleu d'âge mûr, mâle ; 266 pv ; cf. Appendice I.

Hundrasi. Dragon bleu jeune adulte, femelle ; 197 pv ; cf. Appendice I.

Tactique. Quel que soit le moment où arrivent les personnages, il y a 50 % de chances pour que Khalataïc décrive des cercles loin au-dessus de la caverne, en quête de proies. Dans ce cas, il remarque immanquablement les PJ (sauf s'ils sont invisibles) et attaque tout en étant invisible, tentant de les surprendre en usant de son souffle (après s'être lancé *endurance de l'ours*, *agrandissement* et *bouclier*). Le bruit du combat alerte sa compagne, Indrazar, et leur rejeton, Hundrasi, 2 rounds plus tard, moment à partir duquel ils se lancent des sorts défensifs (comme *armure de mage* et *flou*) avant de s'aventurer dehors.

Quand tous les dragons sont dans la caverne, Indrazar lance *alarme* sur l'entrée (E1 sur le plan), ce qui lui permet d'être alertée mentalement si une créature de taille TP ou supérieure s'y introduit. Dans ce cas, elle lance *détection de pensées* pour connaître l'identité de l'intrus pendant que Khalataïc lance *endurance de l'ours*, sur Hundrasi et sur lui-même. De son côté, Hindrasi lance *brume de dissimulation* (s'entourant ainsi d'un nuage de 6 mètres de rayon et de haut qui limite le champ de vision à 1,50 mètre) et *bouclier* (bonus de bouclier de +4 à la CA). Avec un peu plus de temps, Indrazar lance *armure de mage* (bonus d'armure de +4 à la CA) et *flou* (20 % de chances que les attaques les ratent) sur Khalataïc et sur elle-même. Parallèlement, Khalataïc lance *agrandissement* sur Hundrasi (cf. page 197 du *Manuel des Joueurs*), *bouclier* sur lui-même (bonus de bouclier de +4 à la CA) et *invisibilité* sur sa compagne

et lui-même. Si le temps le lui permet encore, il lance *protection contre la Loi* sur Hundrasi (bonus de parade de +2 à la CA et bonus de résistance de +2 aux sauvegardes contre les créatures loyales, ne peut être attaqué par les créatures loyales convoquées).

Khalataïc se rend ensuite en zone E2 et se juche au-dessus de l'entrée pendant que Hundrasi se cache dans le puits (E3) et imite une voix susceptible d'attirer les PJ dans la caverne. Pendant ce temps, Indrazar se met en vol stationnaire au niveau du plafond, puis elle lance *image silencieuse* et *ventriloquie* pour faire croire qu'elle décrit des cercles dans la caverne au-dessus de la brume.

Si deux des dragons sont tués, le troisième prend la fuite. Il part alors en quête d'un autre cube et d'un nouvel antre.

Trésor. En plus de l'*amulette de Constitution +4* que porte Indrazar, les dragons bleus ont entassé leur trésor au fond du puits (zone E3). Celui-ci inclut 3 218 po, 548 pp, 10 pierres de lune (50 po chacune), 1 spinelle bleu nuit (500 po), 2 saphirs (1 000 po chacun), 2 potions (*agrandissement* et *vision mystique* [niveau 5]), deux parchemins profanes (*bouclier*, *détection des passages secrets* et *invisibilité* ; *armure de mage*, *image imparfaite* et *nuée grouillante*), *chaussons d'araignée* et *harnois +3*.

Développement. Zharunkumar, le rakshasa, observe régulièrement les dragons de cet endroit. Il y a donc 5 % de chances cumulatives par heure qu'il lance *scrutation* sur Indrazar. Si les dragons sont morts ou ont disparu, Impéragonh charge immédiatement Zalatiane, l'archon déchu, d'aller voir ce qui se passe (via *téléportation suprême*). Si Zalatiane tombe sur des intrus, il tente de les abattre ou bat en retraite et va chercher des renforts à la forteresse de fer. Dans ce cas, Impéragonh charge une meute de quatre prédateurs d'acier menée par Akolys, le méphite poussiéreux, de se débarrasser des PJ. Durant les 24 heures à venir, toute rencontre aléatoire produisant un résultat de 21–30 correspondra en réalité à cette meute de chasseurs.

Zalatiane. 84 pv ; cf. Appendice I et l'encart consacré à l'archon déchu.

Prédateurs d'acier (4). 93, 98, 108, 100 pv ; cf. Appendice I.

Akolys. 88 pv ; cf. Appendice I.

F. LA FOURMILIÈRE

Comme elle ne se situe pas précisément sur la route menant à la forteresse de fer, les PJ ne tomberont sur la fourmilière des formiens que s'ils parcourent l'ensemble du cube ou y sont conduits par le myrmarque rencontré en zone C.

À ce coin du cube, le sol est criblé de trous dont la taille varie d'une cinquantaine de centimètres à près d'une douzaine de mètres. Où que porte votre regard, vous distinguez des créatures semblables à des fourmis mais de la taille de chiens. Elles s'activent d'un trou à un autre, comme si l'ensemble était une gigantesque fourmilière. Des créatures de taille humaine, elles aussi semblables à des fourmis, semblent monter la garde.

Si les personnages sont visibles, un détachement de quatre soldats formiens quitte la fourmilière et vient à leur rencontre. À moins que le myrmarque ne les accompagne, il va leur falloir trouver le moyen de converser pacifiquement avec ces soldats peu communicatifs ou combattre.

Créatures. Les héros sont d'abord confrontés à quatre soldats formiens, mais 2d4 ouvriers et 1d2 soldats supplémentaires se montrent à chaque round de combat, jusqu'à ce que l'ensemble de la population de la fourmilière soit présent. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encart de la page 17.

Développement. Si les PJ parviennent à conclure un traité de paix avec la reine, ils auront la permission de venir récupérer à la fourmilière entre deux incursions dans la forteresse de fer. Cela leur offrira un lieu sûr où se reposer, se soigner et recouvrer leurs sorts, car Impéragonh ne lancera pas d'assaut contre cet endroit.

Bien que la plupart des formiens (ouvriers, soldats et contremaîtres) ne puissent ou ne veulent communiquer avec les personnages, les myrmarques sont capables de tenir une conversation amicale (si les PJ ont négocié un traité de paix temporaire, cf. plus bas). Appliquez un malus de circonstances de –5 aux tests de Renseignements qui y sont effectués (en raison du nombre de contacts limité et des perspectives divergentes), en tenant compte des résultats suivants. Si l'attitude de la reine devient amicale ou serviable, les personnages auront accès aux mêmes informations.

Résultat	Information
10	La fourmilière doit repousser les attaques régulières de grands félins métalliques qui ont élu domicile sur l'une des faces adjacentes de ce cube.
15	Un grand château en métal se dresse près de l'un des coins du cube, à une face environ de la fourmilière.
20	Un groupe de dragons bleus vit à près de 230 kilomètres de la fourmilière. Ils ne posent pas de problème aux formiens, mais ces derniers se tiennent à distance.
25	Les félins métalliques sont de mèche avec le souverain de la forteresse de fer de ce cube.



La reine des formiens (ND spécial)

Au centre du dédale de tunnels vit la reine formienne, protégée par trois myrmarques. Si les PJ sont accompagnés du myrmarque qu'ils ont sauvé, celui-ci les conduit jusqu'à cet endroit.

> Après avoir parcouru un labyrinthe de tunnels en métal, vous finissez par émerger dans une gigantesque caverne souterraine faiblement éclairée par des champignons phosphorescents qui poussent sur les murs. Vous y découvrez une volumineuse créature immobile, elle aussi pourvue de traits de fourmi, accompagnée de trois gardes aux casques de bronze.

Créatures. Ici se trouve la reine des formiens, en compagnie de trois myrmarques.

Myrmarques formiens (3). 102 pv chacun ; cf. *Manuel des Monstres.*

Reine formienne. 190 pv ; cf. *Manuel des Monstres.*

Tactique. Si les PJ sont arrivés jusqu'ici sans combattre, l'attitude initiale de la reine est inamicale, voire indifférente s'ils ont sauvé son myrmarque des slaads. Si le groupe parvient à la rendre amicale, elle acceptera de laisser les personnages récupérer pendant quelques jours dans la fourmilière et leur proposera même de leur lancer des sorts et de leur vendre des potions (cf. *Trésor*, ci-dessous), le tout à un prix raisonnable, cela va sans dire.

Si l'attitude de la reine devient serviable, elle leur propose même un traité de paix, si bien que les PJ n'auront plus rien à craindre des formiens de ce cube. De plus, elle leur confiera le contrôle temporaire de quatre soldats et d'un myrmarque (si possible celui qu'ils ont sauvé) qui les mèneront jusqu'au repaire des prédateurs d'acier et à la forteresse de fer, sans pour autant y pénétrer.

Si les héros acceptent de fondre sur l'antre des prédateurs d'acier qui s'attaquent à ses ouvriers et ses soldats, ils bénéficieront d'un bonus de circonstances de +5 aux tests de Diplomatie visant à modifier l'attitude de la reine. Si les personnages éradiquent la menace des prédateurs d'acier, l'attitude de tous les formiens passe immédiatement à serviable.

En revanche, si l'attitude de la reine devient hostile ou si les PJ la menacent ou l'attaquent, elle ordonne à ses myrmarques de les terrasser, les soutenant à l'aide de ses sorts et de ses pouvoirs magiques. De plus, elle ordonne à tous les formiens de la fourmilière de lui venir en aide via télépathie.

Trésor. C'est ici que la fourmilière conserve son trésor, mais en raison de sa fondation récente, elle ne dispose que de 700 po et 5 pp. Cependant, la reine dissimule également un stock de potions (deux exemplaires de chacune) dans un trou qu'elle recouvre de son corps : *élixir de déplacement furtif*, *élixir de discrétion instinctive*, *potion de don des langues*, *potion d'endurance de l'ours*, *potion de force de taureau*, *potion de grâce féline*, *potion d'invisibilité*, *potion de pattes d'araignée*, *potion de protection contre les énergies destructives* (*son*), *potion de rapidité* et *potion de vol*. Autour de son cou pend également une *gemme de vision* accrochée à une chaîne en acier.

Ajustement aux PX. Si les PJ signent un traité de paix avec les formiens, accordez-leur autant de PX que

La fourmilière

La fourmilière (hameau). Traditionnel ; AL LN ; limite financière 100 po ; liquidités 750 po ; population 155 adultes ; isolée (formiens 151 [97 %], autres 4 [3 %]).

Autorités. Reine formienne.

Personnalités. Myrmarques formiens (×4).

Autres. Ouvriers formiens (×125), soldats formiens (×22), contremaîtres formiens (×4), esclaves humanoïdes dominés (×4). Reportez-vous à la ligne des contremaîtres formiens de la table de rencontres aléatoires pour plus de détails sur les humanoïdes asservis.

Note. Cette communauté est une petite fourmilière formienne installée depuis quelques mois. Le nombre de résidents reflète les pertes subies face aux prédateurs d'acier et aux pillards slaads. Située à l'un des coins du cube de Kolyoral, la fourmilière est un dédale de tunnels criblant le sous-sol des environs.

Aucun des contremaîtres n'est présent à la fourmilière, sauf en de rares occasions. En effet, ils passent le plus clair de leur temps à parcourir le cube en quête d'esclaves potentiels.





s'ils avaient vaincu une créature de FP 15. Si le traité n'est que temporaire, accordez-leur autant de PX que s'ils avaient vaincu une créature de FP 13.

G. LA TANIÈRE EN RUINE

Si les PJ acceptent de neutraliser les prédateurs d'acier, les formiens leur donnent la direction (ou les guident selon le résultat des négociations) de leur tanière, située à près de deux cents kilomètres de la fourmilière. Une fois dotés de ces informations, les personnages n'auront pas de mal à la trouver, mais elle ne se détache guère des autres cavernes et crevasses qui parsèment le cube.

G1. Le chasseur (ND 14)

Malheureusement, les PJ ne sont pas les seuls à chercher l'antre des prédateurs. Un chasseur hobgobelin du nom de Mundrouth les traque également et les a suivis jusqu'à leur tanière.

Créatures. Mundrouth chasse avec deux tigres sanguinaires *éveillés* du nom de Vil et Pauk. Actuellement, les trois chasseurs observent l'antre à une distance de 100 mètres environ. Les tigres sont totalement dissimulés, tapis dans une crevasse de 6 mètres de profondeur (abri total ou abri si l'on se tient juste au-dessus d'eux). Mundrouth est caché en haut de la crevasse et a une ligne de mire dégagée avec la tanière (Détection, DD 34 pour le remarquer, +1 tous les 3 mètres le séparant des PJ).

Mundrouth. 82 pv ; cf. Appendice I.

Tigres sanguinaires *éveillés* (2). 147, 139 pv ; DV 18d8+54 ; Att griffes (+20 corps à corps, 2d4+8) ; Out 2 griffes (+20 corps à corps, 2d4+8) et morsure (+14 corps à corps, 2d6+4) ; JS Réf +13, Vig +14, Vol 12 ; cf. *Manuel des Monstres*. Si agrandis via *croissance animale*, les tigres ont le profil suivant : taille TG ; DV 18d8+90 ; pv 183, 175 ; Att griffes (+24 corps à corps, 2d6+12) ; Out 2 griffes (+24 corps à corps, 2d6+12) et morsure (+14 corps à corps, 2d8+6) ; Esp/all 4,50 m/3 m ; JS Réf +12, Vig +16 ; For 35, Con 21.

Tactique. S'il remarque les personnages, Mundrouth les soupçonne aussitôt de marcher sur ses plates-bandes et cherche un moyen de se débarrasser d'eux, quitte à les tuer si nécessaire. Il préfère bien évidemment les attaquer s'ils se séparent ou sont vulnérables, lâchant ses tigres sanguinaires après avoir utilisé une *perle d'animal gigantesque* de son *collier d'animal sauvage* (cf. Appendice III) pour doubler leur taille tout en visant de ses flèches les lanceurs de sorts ennemis. Les tigres préfèrent agripper leurs adversaires (en usant d'étreinte), comptant ainsi sur leur Force et leur taille pour les réduire en bouillie.

Si le groupe abrite plus de six personnages (ce qui inclut les compagnons d'armes mais pas les familiers et autres compagnons animaux inoffensifs), Mundrouth ne cherche pas la bagarre et choisit de se faire discret (ou de fuir si on l'attaque). S'il ne peut prendre la fuite, il tente de négocier sa liberté et révèle tout ce qu'il sait au sujet du repaire des dragons bleus en guise de monnaie d'échange (il pense qu'un seul dragon y a élu domicile). Bien qu'il ait vu la forteresse de fer de loin, il n'est pas lié à Impéragonh et n'est pas au courant de ses manigances.

Développement. Si Mundrouth fuit ou évite le combat, il suit les PJ dans le but de leur tendre une embuscade par la suite (quand ils ressortent de la tanière, par exemple).

Ajustement aux PX. Accordez aux personnages 10 % de PX en plus s'ils viennent à bout des tigres sanguinaires *éveillés*.



G2. L'entrée (ND 15)

Une déchirure béante apparaît devant vous dans le sol métallique. Elle semble s'enfoncer très profondément.

Le passage qui s'enfonce dans les entrailles du cube a une hauteur de 4,50 mètres.

Piège. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un piège à proprement parler, la pente de cette crevasse est particulièrement prononcée. Les personnages peuvent effectuer une descente (Escalade, DD 0) ou se contenter d'y aller prudemment (Équilibre, DD 15) en effectuant un test par round de déplacement. Dans les deux cas, un échec d'au moins 5 points est synonyme de chute et de glissade (si bien que le malheureux passera devant le prédateur d'acier chargé de monter la garde ; cf. *Créatures*, ci-dessous). La victime peut néanmoins se raccrocher à mi-pente (Escalade, DD 10), sans quoi elle glisse jusqu'au bout du passage, subissant alors 1d6 points de dégâts tous les 6 mètres de glissade (le sol est tout de même accidenté) ;

Passage en pente. 1d6 points de dégâts tous les 6 mètres de chute.

Créatures. En deux points du passage, des saillies rocheuses situées à 3 mètres au-dessus du sol offrent une bonne cachette (Détection, DD 34 pour voir l'une ou l'autre), si bien que des prédateurs d'acier s'y sont dissimulés (on en trouve un par corniche). Chaque saillie confère un abri vis-à-vis des créatures situées en contrebas. Les prédateurs ne peuvent pas attaquer les créatures situées au niveau du sol, mais rien ne les empêche de leur bondir dessus (cela vaut également pour les personnages qui passent en glissant après avoir fait une chute). Leur pouvoir d'odorat leur permet de détecter les intrus situés dans un rayon de 9 mètres, même s'ils ne disposent de lignes de mire.

Prédateurs d'acier (2). 109, 93 pv ; cf. Appendice II.

G3. La tanière de l'alpha (ND 18)

Le passage fait un virage à 90°, s'aplanit et s'ouvre sur une grande caverne. Il s'agit de l'antre des prédateurs d'acier.

Les murs en métal de cette caverne produisent des angles singuliers, si bien que des arêtes tranchantes apparaissent ici et là. Quelques créatures léonines et argentées rôdent, l'une d'elles étant deux fois plus grande que celles que vous avez rencontrées jusqu'à présent.

Créatures. Deux prédateurs d'acier se tiennent aux côtés de Tavarus, un prédateur d'acier évolué (36 DV) qui est aussi l'alpha de la meute. Si les PJ ne font pas instantanément mine de négocier, les trois occupants les attaquent impitoyablement, en les prenant en tenaille si possible. La hauteur sous plafond (3 mètres) ne permettra pas aux PJ d'user de vol pour se mettre hors d'atteinte de leurs attaques.

Prédateurs d'acier (2). 97, 108 pv ; cf. Appendice II.

Tavarus, alpha de la meute. 378 pv ; cf. Appendice I.

Trésor. Le seul objet de valeur de l'endroit est l'*anneau de protection +3* de Tavarus. Sous un tas de morceaux de fer qui constitue son nid, il est possible de trouver un message gravé à l'acide et rédigé en infernal. Celui-ci remercie Tavarus pour le prêt de ses prédateurs d'acier et promet une récompense substantielle. Il est signé « Impéragonh, Maître de la Forteresse de Fer ».

Développement. Si les PJ terrassent Tavarus, le marché conclu entre Impéragonh et les prédateurs d'acier prend fin (mais ceux de la forteresse ne le réaliseront pas tout de suite). Quand bien même, les prédateurs d'acier qui apprendront les exploits des PJ chercheront certainement à se venger d'eux. Enfin, avec la mort de Tavarus, les prédateurs d'acier de la forteresse qui sont tués ne sont plus remplacés.

H. LA FORTERESSE DE FER DE ZANDIKAR

Il s'agit du centre opérationnel d'Impéragonh. Poursuivez l'aventure avec la troisième partie. Pour ce qui est des sections qui suivent, reportez-vous aux plans de la 3e de couverture.



Troisième partie : la forteresse de fer

L'identité du bâtisseur de la forteresse de fer de Zandikar a depuis longtemps été oubliée. Nul ne sait s'il s'agissait de la place forte d'un seigneur de guerre hobgobelin, du domaine d'un puissant magicien ou de l'abri d'un archidiable banni des Enfers. Du reste, ce n'est pas très important. Aujourd'hui, cette redoute est la propriété d'Impéragonh, et quel que fût son rôle dans le passé, elle sert désormais de forge pour la création de la *lame embrasée*.

La forteresse est un amas branlant de plaques de métal liées entre elles selon des angles improbables. Malgré son apparence, elle est des plus solides. Les murs extérieurs ont une épaisseur de 5 à 20 centimètres, contre la moitié pour les murs intérieurs. Leur solidité moyenne est égale à 12 (le fer est renforcé par endroits de mithral, voire d'adamantium), alors que leurs points de résistance moyens s'élèvent à 30 tous les 2,5 cm d'épaisseur. Les murs sont suffisamment épais pour bloquer l'ensemble des sorts de *détection* (sachant qu'il n'y a pas d'espace entre les plaques), mais les divinations plus puissantes (comme *localisation de créature*, *localisation d'objet*, etc.) fonctionnent normalement. Notez que le Puits du Labeur est couvert de plomb, ce qui a pour effet d'enrayer d'autres sorts de divination.

Sanctification maléfique, petit rappel

- Les sujets attaqués par une créature d'alignement bon bénéficient d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux sauvegardes.
- Empêche de posséder les sujets ou prendre le contrôle de leurs actes.
- Les créatures convoquées ne sauraient toucher les sujets, sauf si elles sont mauvaises.
- On peut tenir à l'écart une créature convoquée en vainquant sa résistance à la magie (1d20+12), sauf si elle est mauvaise.
- Malus de malfaisance de –4 aux tests de Charisme visant à repousser les morts-vivants ; bonus de malfaisance de +4 à ceux visant à les contrôler.
- Enfin, le sort *négation de l'invisibilité* est associé à la *sanctification maléfique*. Toutes les créatures qui ne sont pas d'alignement loyal mauvais sont affectées.

La forteresse

Une fois dans la forteresse de Zandikar, les personnages doivent faire face à des désagréments de trois types : la chaleur, le bruit et l'énergie négative, le tout étant généré par le Puits du Labeur. De plus, certains sorts risquent d'influer sur les actions des PJ.

La formidable forge située au fond du Puits du Labeur (zone 9) réchauffe l'ensemble de la forteresse, si bien qu'il y fait 28 degrés. Bien que cette température soit légèrement incommodante, elle n'affectera pas outre mesure les PJ (si ce n'est au sein du Puits des Labeurs, où il fait beaucoup plus chaud).

En plus de la chaleur, le retentissement de la forge se fait entendre dans l'ensemble de la place forte. Ce vacarme impose un malus de circonstances de –4 aux tests de Perception auditive effectués au sein de la forteresse (à l'exception du Puits du Labeur, où le malus est encore plus important). Si ce boucan peut aider les PJ à se déplacer au sein de la forteresse sans attirer l'attention, il permettra également à leurs adversaires de les attaquer par surprise.

L'artefact impie forgé au sein du Puits du Labeur a commencé à dégager de l'énergie négative, ce qui produit deux effets. Premièrement, elle agit comme un sort de *profanation* dont la zone d'effet s'étend à l'ensemble de la forteresse (les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfaisance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, mais les tests de renvoi des morts-vivants subissent un malus de –4 en raison de la *sanctification maléfique*). Deuxièmement, les créatures lançant un sort accompagné du registre du Bien au sein du Puits du Labeur doivent réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 30) sans quoi leur sort échoue. L'exposition à l'énergie négative confère davantage de dés de vie aux morts-vivants, mais cela ne devrait pas affecter les événements de l'aventure plus que ça ne l'a déjà fait.

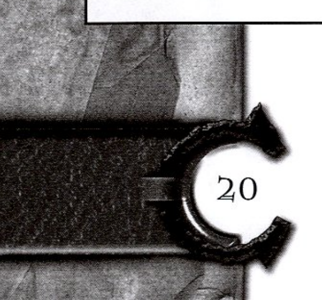
La diantrefosse Lydzin a lancé un sort de *sanctification maléfique* qui englobe toute la forteresse. De plus, toutes les créatures qui ne sont pas d'alignement loyal mauvais sont affectées par *négation de l'invisibilité* au sein de la place forte. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encart ci-contre. Si les PJ dissipent cet effet (test de niveau de lanceur de sorts, DD 28), n'oubliez pas que le temps d'incantation est de 1 jour si Lydzin doit le relancer.

Pour toutes ces raisons, veuillez appliquer un ajustement de +10 % aux PX découlant des rencontres effectuées au sein de la forteresse de fer (sauf indication contraire).

Le plafond se situe généralement à 4,50 mètres du sol. Des sorts de *flamme éternelle*, clairement indiqués sur le plan, illuminent l'ensemble de la forteresse. Ces sorts ont été jetés sur les murs et ne sauraient donc être déplacés.

Rencontres aléatoires dans la forteresse

À moins que les personnages ne perdent du temps à se reposer ou à tout fouiller, ils ne feront probablement pas de rencontres supplémentaires. Cependant, pour chaque heure passée au sein de la forteresse, lancez 1d100 sur la table qui suit pour déterminer s'ils croisent la route de résidents de Zandikar. Sauf indication contraire, ces créatures s'ajoutent à celles qui sont décrites au cours de l'aventure.



1d100	Rencontre	ND
01–08	Golem de lames (cf. zone 1)	13
09–12	Exandolon (cf. Appendice I)*	13
13–16	Dévastra (cf. Appendice I)*	16
17–24	Spectres (1d3, plus 1 à 14 DV)*	10 à 12
25–36	Prédateur d'acier	13
37–40	Akolys (cf. Appendice I)* et prédateur d'acier	16
41–100	Pas de rencontre	—

* Si les PJ terrassent ce PNJ, ils ne le croiseront évidemment pas dans la suite de l'aventure. Dans ce cas, relancez les dés.

1. LES GARDIENS (ND 16)

Une forteresse de métal grêlé se dresse au beau milieu de la plaine. Elle semble constituée de plaques de métal rivetées les unes aux autres selon des angles des plus improbables. De plus, un nuage d'un noir d'encre surplombe l'édifice. Vous n'y distinguez ni fenêtres ni ouvertures, si ce n'est une arche sombre située au centre d'un mur, au niveau du sol. Un couple de grands félins métalliques flanque tranquillement l'entrée du bâtiment.

Créatures. Un golem de lames aux mains en forme de grandes haches est dissimulé dans l'ombre et deux prédateurs d'acier protègent l'entrée de la forteresse de fer. Ils s'attaquent à toutes les créatures qui leur sont inconnues.

Golem de lames. 105 pv ; comme un golem de fer, mais CA 35 (contact 13, pris au dépourvu 31) ; 2 « griffes » (2d10+11/19–20 plus *hémorragie*) ; Réf +10 ; Dex 19 ; pas de souffle ; cf. *Manuel des Monstres*.

Prédateurs d'acier (2). 103, 98 pv ; cf. Appendice II.

Tactique. Le golem de lames ne quitte son poste sous aucun prétexte, sauf s'il en reçoit l'ordre d'Impéragonh en personne. S'il est harcelé par des adversaires qu'il ne peut atteindre, il bat en retraite dans l'entrée. Si quelqu'un l'y poursuit, il fait descendre la herse en adamantium pour y piéger l'intrus.

À l'inverse, les prédateurs d'acier sont libres de leurs mouvements et attaquent tous les ennemis situés au sol (usant de leur rugissement contre les adversaires volants).

1A. Magasin

Ces deux pièces sont les mêmes. Elles abritent des étagères remplies d'uniformes gris dont le blason est un cimeterre embrasé, diverses denrées alimentaires et autres objets ordinaires (sans valeur).

2. DUO DE FIÉLONS (ND 16)

Cette chambre d'invités accueille actuellement deux des sbires de Lydzin.

Cette grande pièce a été meublée pour un géant et un énorme lit a été disposé contre l'un des murs. Non loin se trouve un géant de 5,40 mètres à la peau bleutée et aux cheveux noirs. Un énorme reptile est tapi à ses pieds, ses dix cous se tortillant alors qu'autant de têtes agitent leurs mâchoires d'un air menaçant. Une chaîne en fer aussi large qu'un torse humain retient la créature par un anneau enfoncé dans le mur. L'air est froid et humide, et vous distinguez même quelques flaques par terre.

Créatures. Exandolon, un géant des nuages demi-fiélon, sert Lydzin et l'accompagne quand elle quitte la forteresse. Son animal domestique, Torrix, est une cryohydre de Lerne à dix têtes fiélon.

Exandolon. 195 pv ; cf. Appendice I.

Torrix. 105 pv ; comme une cryohydre de Lerne plus AL LM ; AS châtiment du Bien (1 fois/jour, +10 points de dégâts) ; Part réduction des dégâts (5/magie), résistance au feu (10), résistance à la magie (15) ; cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique. La chaleur qui règne dans la forteresse rend Torrix extrêmement irritable, si bien qu'il a 50 % de chances d'attaquer toute créature qui entre dans la pièce, même s'il s'agit d'un habitant de Zandikar (à l'exception de Lyzdin, qu'il craint par-dessus tout). Évidemment, les deux monstres présents n'hésiteront pas à massacrer les intrus.

Une fois le combat entamé, Exandolon use de *blasphème*, *flétrissure* et *ténèbres maudites*. Torrix avance jusqu'à l'entrée pour empêcher les PJ de s'en prendre à Exandolon. Torrix ne quitte

Les golems de lames de Zandikar

La présence des golems de lames de Zandikar est antérieure à l'occupation d'Impéragonh. Selon Zharunkumar, le rakshasa, ils auraient été laissés là par les anciens résidents de l'endroit, peut-être même par le bâtisseur de la forteresse. Tant que la forge est active, les golems servent le maître de la forteresse (Impéragonh en l'occurrence), comme s'il s'agissait de leur créateur. Cependant, si la forge se taît et se refroidit, les golems considèrent tous les habitants de la citadelle comme des ennemis, ce qui inclut leur ancien maître.

Les golems de lames sont identiques aux golems de fer, à l'exception de ce qui suit : Dex 19 ; ils attaquent à l'aide des lames qui leur servent de mains (et qui ressemblent à des haches ou des épées) et non en donnant des coups ; leurs attaques équivalent à des armes *acérées* ; ils n'ont pas de souffle.

La création d'un golem de lames est identique à celle d'un golem de fer, mais les sorts requis sont *affûtage*, *épée de Mordenkainen* et *grâce féline*, et non *brume mortelle*.



pas la pièce (il a du mal à passer par la porte), mais son allonge lui permet d'attaquer les PJ situés dans un rayon de 3 mètres de la porte (sans oublier que son souffle a une portée de 6 mètres).

Trésor. En plus de la *morgenstern +2 de feu* de taille Gig que manie Exandolon, la pièce renferme 200 pp, 1 obsidienne (6 po), 1 agate xyloïde (8 po), 1 rhodocrosite (9 po), 1 perle d'eau douce (11 po), 1 quartz rose (40 po), 1 héliotrope (70 po), 1 jaspe (70 po), 1 onyx (80 po), 1 grenat rouge (110 po), 1 topaze jaune d'or (700 po) et 1 opale de feu (1 000 po).

Développement. Exandolon combat jusqu'à la mort, mais si les PJ parviennent à l'interroger, il confirmera servir une diantrefosse du nom de Lydzin qui œuvre en étroite collaboration avec le seigneur de guerre Impéragonh à la création d'une arme à la puissance considérable, au niveau inférieur. Il n'est pas allé au-delà de la présente pièce et ne sait donc rien de l'endroit.

3. CHAMBRE DE TORTURE (ND 16)

Des chaînes pourvues de menottes pendent du plafond de cette pièce. Suspendue à l'une d'elles se trouve une femme ailée dont la partie inférieure du corps est celle d'un serpent multicolore. Son plumage aux couleurs vives est désormais terne et couvert de sang. Un humanoïde recouvert de chaînes et équipé d'instruments de torture se tient près d'elle, alors qu'une petite créature ailée vêtue d'une robe grise volette au-dessus de la scène.

Créatures. Akolys est une méphite poussiéreuse, une race connue pour la fascination qu'exercent sur elle la mort et la souffrance. En ce qui la concerne, cette fascination a pris des airs de vocation et de forme d'art, si bien qu'elle dispense ses souffrances au travers des plans. Quand les agents d'Impéragonh lui proposèrent une place dans l'organisation, elle accepta avec joie.

En termes de cruauté, elle a fait la connaissance d'un rival en la personne de Charindar, un kyton qui prend un malin plaisir à torturer ses victimes en leur montrant le visage d'êtres chers dont Akolys ou lui se sont personnellement débarrassés.

Ces deux pourvoyeurs de misère s'occupent actuellement de Findula, une lilende capturée il y a de cela quelques jours alors qu'elle enquêtait au sujet des disparitions de forgerons, qu'elle considère comme des artistes de talent.

Akolys. 88 pv ; cf. Appendice I.

Charindar. 96 pv ; cf. Appendice I.

Findula. 5 pv (sur un total de 45) ; cf. *Manuel des Monstres.*



Tactique. Akolys et Charindar sont absorbés par leur travail et subissent donc un malus de –5 aux tests de Détection visant à remarquer tout PJ qui se glisse dans la pièce. Une fois alertés, ils œuvrent à merveille en binôme.

Charindar anime les chaînes qui pendent dans la pièce pour entraver et ralentir les PJ, ce qui donne à Akolys le temps de se rendre invisible et d'étudier sa victime (de préférence un lanceur de sorts ou tout autre personnage susceptible de succomber à son attaque mortelle). Que son coup soit fatal ou non, les deux monstres s'acharnent sur un PJ et le prennent en tenaille pour porter des attaques sournoises. Charindar voit parfaitement au sein des *ténèbres maudites* d'Akolys, aussi n'hésitera-t-elle pas à y recourir s'il leur faut prendre la poudre d'escampette.

Trésor. L'épée longue de maître de la lilende a été jetée dans un coin de la pièce. Un compartiment secret dissimulé dans la poignée (Fouille, DD 30) cache une *potion de protection contre les énergies destructives.*

Dans un coin de la pièce, sous une *flamme éternelle*, se trouve une statue en fer de 2,40 mètres de haut représentant le dieu duergar Laduguer. Il s'agit en fait d'une *idole de leurre* (cf. Appendice III) servant à protéger les résidents de la forteresse de toute scrutation.

Développement. Si les PJ sauvent Findula, ils réaliseront rapidement que celle-ci ne sait pas grand-chose des plans d'Impéragonh car elle a été capturée avant d'avoir appris quoi que ce soit. Elle sait néanmoins qu'il a été responsable de la mort de nombreux forgerons en quelques mois et qu'il a enlevé leurs esprits (des suppliants) de leurs divers plans de repos. Les prisonniers travaillent désormais sous la forteresse, dans un lieu appelé le Puits du Labeur.

Findula lance des sorts comme un barde de niveau 6 et connaît les sorts suivants : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, prestidigitation, réparation, son imaginaire* ; 1er — *hypnose, image silencieuse, protection contre le Mal, soins légers* ; 2e — *détection faussée, don des langues, grâce féline*. Elle dispose de tous ses sorts et les lancera avec plaisir si ses sauveurs en ont besoin. Cependant, préférant quitter la forteresse et rentrer dans son plan d'origine aussi vite que possible, elle ne poursuivra pas l'aventure avec les PJ. Elle promettra néanmoins aux PJ de leur porter secours dans le futur (et pourra, par exemple, être appelée plus tard via *allié d'outreplan*).

Ajustement aux PX. Si les PJ libèrent Findula, accordez-leur des PX comme s'ils étaient venus à bout d'une rencontre de FP 7 (étant donné que le *Guide du Maître* ne propose pas de récompense en PX pour les personnages dotés de 7 niveaux de plus que le ND d'une rencontre, remettez-leur la moitié des PX correspondant à un adversaire de FP 9).

4. SALON

Impéragonh utilise cette pièce pour divertir ses invités. Elle permet d'accéder à une petite partie de l'étage (quartiers d'Akolys et de Zharunkumar).

> Cette pièce somptueuse contraste fortement avec le reste de la forteresse de fer. D'épais tapis recouvrent le sol et des tapisseries pendent aux murs, celles-ci dépeignant un énorme dragon rouge. L'ensemble étouffe même les bruits si présents dans le reste de la forteresse. La pièce abrite également quatre fauteuils confortables, trois issues et un escalier recouvert d'un tapis qui mène à l'étage supérieur.

Trésor. Les quatre tapis et les huit tapisseries sont lourds (50 kilos chacun en moyenne), mais ils valent 2d6×10 po chacun.

5. QUARTIERS DES INVITÉS (ND 12)

Impéragonh loge ses invités d'honneur dans cette pièce. Récemment, Edylyn y a résidé, mais ses occupants actuels sont originaires d'un autre endroit : la cité illithid d'Ilkkool. Deux flagelleurs mentaux y ont pris leurs quartiers, en compagnie d'un garde animé et d'un serviteur ogre mage.

> Une légère odeur d'humidité se dégage de cette pièce trapézoïdale faiblement éclairée. Des rideaux la séparent en deux. Une porte apparaît sur le mur d'en face.

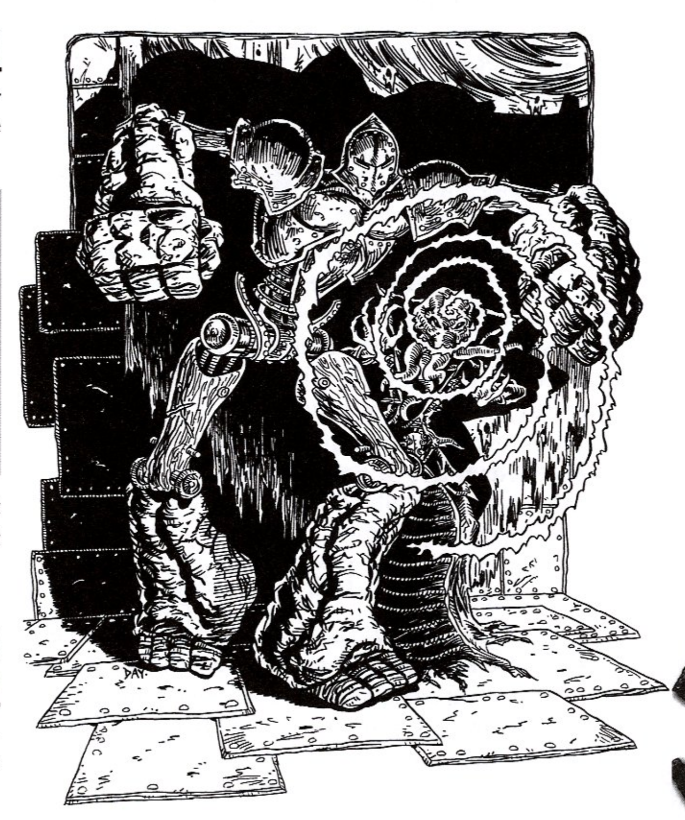
Créatures. Deux flagelleurs mentaux du nom de Vithiss et Tharolep sont venus rendre visite à Impéragonh. Ils ont écouté sa proposition d'alliance mais ont décidé de ne pas y donner suite (les illithids ne souhaitent pas partager la domination du monde avec qui que ce soit). Vithis, qui s'est installé en 5A, porte une amulette qui lui permet de contrôler le garde animé, alors que Tharolep (5B) a charmé un ogre mage.

Vithiss et Tharolep. Flagelleurs mentaux ; 49, 43 pv ; cf. *Manuel des Monstres*.

Garde animé. 82 pv ; cf. *Manuel des Monstres*.

Ogre mage. 37 pv ; cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique. Les illithids ne cherchent pas la bagarre, mais ils se défendent énergiquement si on les attaque. Le garde animé se tient devant Vithiss, le protégeant pendant que son maître use de *décharge mentale*. L'ogre mage entame les hostilités par un *cône de froid* puis avance au corps à corps pendant que son maître tente de *charmer* les PJ qui ne l'affrontent pas.



En raison du sort d'*interdiction* lancé par Ignitius, les flagelleurs mentaux ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs de *changement de plan* et de *projection astrale*. Ils ne le savent cependant pas et perdront du temps à tenter de fuir via ces pouvoirs. L'ogre mage n'est pas affecté par l'effet de *négation de l'invisibilité* accompagnant la *sanctification maléfique* car il est loyal mauvais.

Si les PJ tentent de jouer la carte de la diplomatie plutôt que de rentrer dans le tas, partez du principe que leur attitude initiale est indifférente. Si elle devient serviable, les illithids n'auront aucun scrupule à trahir la confiance d'Impéragonh en révélant ce qu'ils savent de ses projets, à savoir reforger un puissant artefact, lever une armée de créatures maléfiques et conquérir des mondes entiers.

Ajustement aux PX. Étant donné que ces créatures sont des adversaires de FP 8 et que le *Guide du Maître* ne propose pas de récompense en PX pour les personnages dotés de 7 niveaux de plus que le ND d'une rencontre, remettez à des PJ de niveau 16 la moitié des PX correspondant à un adversaire de FP 10).

6. QUARTIERS DES PRÉDATEURS (ND 16)

Cet endroit sert de logements aux prédateurs d'acier de la forteresse de fer. La pièce n'est pas éclairée, mais une fois la porte ouverte, la lumière du couloir l'illuminera quelque peu.

> Cette pièce métallique est plongée dans l'obscurité et abrite plusieurs « nids » de morceaux de métal. Deux créatures léonines d'acier sont allongées dans ces nids alors qu'une troisième arpente nerveusement la pièce.

Créatures. Bien que cette salle puisse accueillir jusqu'à huit prédateurs d'acier, elle n'en renferme que trois présentement. Deux sont endormis et le troisième bondit sur tout individu qu'il ne reconnaît pas. L'obscurité offre un camouflage total (50 % de chances de rater), réduit à un simple camouflage (20 % de chances de rater) une fois la porte ouverte.

Prédateurs d'acier (3). 107, 100, 94 pv ; cf. Appendice II.

7. SALLE D'EXERCICE (ND 15)

Cette pièce est la salle d'entraînement personnelle de Dévastra, mais également sa chambre de méditation. Peu de personnes osent y entrer de peur de la déranger et de s'attirer son courroux.

> De minces paillasses recouvrent le sol de cette pièce rectangulaire et les râteliers disposés contre l'un des murs abritent un large choix d'armes en bois. Une naine à la peau grise et aux longs cheveux noirs attachés en queue de cheval est assise en tailleur au centre de la pièce.

Créatures. Dévastra est en quelque sorte le garde du corps personnel d'Impéragonh, mais également sa maîtresse. Sa *broche antigolems* lui permet de gérer la forteresse, même quand son compagnon est absent. Elle connaît le visage de tous les habitants et invités de la citadelle et attaque sur-le-champ tout intrus. Si elle est dépassée par les événements, elle tente de se frayer un chemin jusqu'à la salle 6 pour y trouver de l'aide.

Dévastra. 105 pv ; cf. Appendice I.

Trésor. Les neuf armes en bois qui sont alignées contre le mur n'ont aucune valeur. Seul l'équipement de Dévastra présente un intérêt.

8. LES GARDIENS DU PUITS (ND 15)

Deux golems de lames gardent l'entrée du Puits du Labeur. Chauffées par les forges situées plus bas, les portes sont brûlantes (1d4 points de dégâts de feu à qui les touche, comme dans le cas de *métal brûlant*).

> Cette zone est sensiblement plus chaude que le reste de la forteresse. Un couple de statues aux lames en guise de mains flanque une double porte en plomb. Chaque battant de cette porte arbore un grand glyphe.

Pièges. Lydzin a tracé avec soin deux symboles sur chaque battant de la double porte qui s'ouvre sur le Puits du Labeur (cf. encart de la page 25). La porte de gauche présente un *symbole de douleur*, contre un *symbole de terreur* pour la porte de droite.

Symbole de douleur. FP 6 ; les créatures situées dans un rayon de 18 mètres subissent un malus de –4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique pendant 180 minutes ; Vigueur (DD 23), annule ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30).

Symbole de terreur. FP 7 ; les créatures situées dans un rayon de 18 mètres sont paniquées pendant 18 rounds, Volonté (DD 23), annule ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Créatures. Deux golems de lames se tiennent près des portes, immobiles. Impéragonh leur a donné l'ordre d'attaquer les créatures qui touchent aux battants de la porte qui s'ouvre sur le Puits du Labeur ou



qui se montrent menaçantes (même si ce n'est pas envers les golems), si bien que ceux qui déclenchent les *symboles* attireront inévitablement leur attention.

Golems de lames (2). 104, 107 pv ; comme un golem de fer, mais CA 35 (contact 13, pris au dépourvu 31) ; 2 « griffes » (2d10+11/19–20 plus *hémorragie*) ; Réf +10 ; Dex 19 ; pas de souffle ; cf. *Manuel des Monstres*.

9. LE PUITS DU LABEUR (ND 15)

Cette grande forge est le cœur du dispositif d'Impéragonh. C'est en ces lieux qu'il fait reforger la *lame embrasée*. Pour se prémunir de la *scrutation* et autres divinations, l'ensemble de cet étage a été enveloppé d'une couche de plomb (murs, sol et plafond). La hauteur sous plafond est de 12 mètres.

Une vague de chaleur et un bruit assourdissant vous assaillent alors que vous découvrez une forge immense. Des dizaines d'esclaves de toutes races œuvrent en ces lieux, travaillant le métal et entretenant les feux. Un haut fourneau ouvert baigne l'endroit d'une lueur infernale et miroitante, et une épaisse brume âcre plane dans la pièce. Depuis votre point d'observation, vous remarquez une imposante créature métallique aux ailes cuivrées allongée sur une plate-forme surélevée dans un coin de la pièce.

Les températures abyssales qui règnent dans le Puits du Labeur infligent 1d6 points de dégâts de feu par minute à toutes les créatures qui s'y trouvent (pas de jet de sauvegarde). De plus, chacune doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par test précédent) toutes les 5 minutes sous peine de subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Les individus qui portent des vêtements épais ou une armure subissent un malus de –4 à ces jets de sauvegarde. Ceux qui portent une armure en métal sont affectés par l'équivalent d'un sort de *métal brûlant* (2d4 points de dégâts de feu maximum par round, sans qu'ils ne diminuent cependant tant que les cibles n'ont pas quitté l'endroit). Les personnages qui touchent les murs, le sol ou le plafond subissent 2d4 points de dégâts de feu par round tant qu'ils restent en contact avec la surface incriminée. Notez que les résidents des lieux ont une résistance au feu qui leur permet d'éviter les dégâts dus à la chaleur.

Enfin, le bruit assourdissant qui emplit l'endroit impose un malus de –10 aux tests de Perception auditive. En raison de l'effet de *profanation* généré par la forge, les créatures qui lancent un sort accompagné du registre du Bien doivent réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 30) sans quoi le sort échoue.

Piège. Lydzin a tracé avec soin le *symbole de faiblesse* au point marqué d'un « S ». En plus des PNJ importants, tous les résidents du Puits du Labeur (à l'exception des esclaves qui, en qualité de suppliants, sont naturellement immunisés contre les effets mentaux) ont été immunisés contre ce *symbole* et ses effets (cf. encart ci-contre).

Symbole de faiblesse. FP 8 ; affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force pendant 180 minutes ; Vigueur (DD 25), annule ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32).

Créatures. Deux contremaîtres azers et un esclavagiste lamelin se trouvent parmi les forgerons et guident leur travail. De plus, deux dragonnes observent la scène depuis leurs juchoirs situés dans les deux coins opposés de la pièce (à 3 mètres au-dessus du sol).

Quarante-six forgerons travaillent en ces lieux. Ce sont des suppliants, les âmes de défunts qui se sont rendus dans les plans extérieurs pour y trouver le repos éternel. Ils ne combattront pas leurs oppresseurs (ils n'ont plus le cœur à ça), mais informeront leurs sauveurs de ce qui se trame ici. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section qui leur est consacrée, page suivante.

Grash et Gudric. Contremaîtres azers ; 56, 60 pv ; cf. Appendice I.

Hastature. Esclavagiste lamelin ; 65 pv ; cf. Appendice I.

Dragonnes axiomatiques (2). 72, 81 pv ; AS châtiment du Chaos (1 fois/jour, +9 points de dégâts) ; Part lien mental, résistance à l'électricité (15), au feu (15), au froid (15) et au son (15), résistance à la magie (18) ; cf. Appendice II et *Manuel des Monstres*.

Suppliants (46). 19 pv chacun ; cf. section page suivante.

Tactique. L'esclavagiste et les contremaîtres azers ordonnent aux PJ affectés par le *symbole de faiblesse* de déposer les armes et de se rendre pendant que les dragonnes axiomatiques concentrent leurs attaques sur ceux qui ne sont pas affectés. La chaleur et la brume offrent un camouflage (20 % de chances de rater) aux créatures situées à plus de 6 mètres du sol.

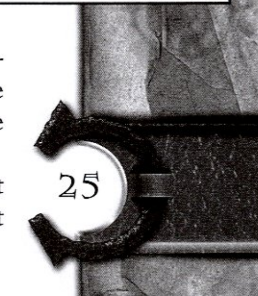
Développement. En raison du bruit ambiant, il est peu probable que les créatures de la zone 9A entendent

Les *symboles* de Lydzin

Lydzin, une diantrefosse, a tracé avec soin un certain nombre de *symboles* au travers de la forteresse de fer. Certains sont marqués d'un « S » sur le plan, mais d'autres n'apparaissent que dans le texte. Sauf indication contraire, ils sont déclenchés par toute créature bonne ou chaotique qui les regarde, les touche ou passe devant/dessus/dessous. Ainsi, aucun des résidents de la citadelle ne peut les déclencher. Une fois déclenché, un *symbole* affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres (mais certains ne peuvent affecter que les créatures pourvues d'un nombre de points de vie maximum précisé dans leur description). Tous les PNJ de la forteresse pourvus d'un nom sont immunisés contre ces *symboles*, ce qui inclut leurs effets s'ils se trouvent dans le rayon de leur zone d'effet.

La rune peut être effacée par une *dissipation de la magie* à cible, mais *effacement* reste inefficace. Lydzin est en mesure de remplacer un *symbole* par jour. Le temps d'augmentation du sort augmente cependant de 1 heure car il lui faut immuniser les PNJ de la forteresse.

Symbole. FP 1 + niveau du sort ; cf. description du sort ; Vigueur ou Volonté (DD 18 + niveau du sort), annule ; Fouille (DD 25 + niveau du sort) ; Désamorçage/sabotage (DD 25 + niveau du sort).



le combat. N'oubliez pas que les tests de Perception auditive subissent un malus de –14 en ces lieux (–4 au sein de la forteresse et –10 au sein du Puits). Cependant, elles remarqueront probablement l'agitation (Détection, DD 5) et certaines (cf. zone 9A, ci-dessous) se déplaceront pour donner un coup de main. Le golem de lames situé en 9E ne quittera pas son poste, sauf si Impéragonh le lui ordonne.

Si les PJ viennent à bout de tous leurs adversaires, ils pourront s'entretenir avec les forgerons, qui sont représentés par un nain du nom de Durgeddin. Leur attitude initiale est indifférente, mais si elle devient amicale ou serviable, voici tout ce qu'ils pourront dire aux PJ :

- Les forgerons œuvrent pour achever l'arme que maniera Impéragonh, le maître de la forteresse de fer de Zandikar. Leur travail touche à sa fin mais malgré cela, Impéragonh commence à s'impatienter.
- Impéragonh est un nain maléfique qui prétend descendre d'un dragon légendaire.
- Parmi les alliés d'Impéragonh, on trouve un diantrefosse et un puissant ensorceleur.

Les forgerons ne pourront quitter le Puits du Labeur qu'une fois leur travail achevé. Cela est dû au *souhait* de Lyzdin, mais ils ne le savent pas. Cependant, si l'épée était détruite, ils retourneraient instantanément dans leurs plans d'origine respectifs (là encore, ils ne le savent pas). Un nouveau suppliant se joint aux ouvriers tous les 1d4 jours pour remplacer ceux qui s'épuisent et meurent à la tâche.

Si le travail s'interrompt pendant plus d'une minute ou deux, Zalatiane se téléporte et vient voir ce qui se passe. S'il aperçoit les PJ, il repart en zone 10 et rameute les résidents de cette pièce pour affronter les personnages.

Ajustement aux PX. Augmentez le nombre de PX que rapportent les adversaires vaincus dans le Puits du Labeur (ce qui inclut les zones 9A et 9E) de 20 % en raison des conditions périlleuses de l'endroit (cela remplace l'ajustement normal de +10 % propre à la forteresse).

Si les PJ permettent aux suppliants de rentrer chez eux, accordez-leur autant de PX que s'ils étaient venus à bout d'une rencontre de FP 15 (sans ajustement).

Les suppliants

Les suppliants sont les âmes reconstituées de défunts des plans extérieurs. Ils y vivent en récompense (ou en châtiment) de leur vie passée, servant et combattant pour le compte de créatures puissantes, et constituent la matière brute de nouvelles créations. Ils jouent habituellement un rôle mineur ou de façade.

En général, les suppliants conservent la forme qu'ils avaient de leur vivant, mais ils peuvent être refaçonnés par les plans ou les puissances planaires afin de mieux convenir à leur nature. De leur vivant, les suppliants du Puits des Labeurs étaient de grands forgerons (humains, nains, gnomes, hobgobelins, etc.) et ont gardé leur ancienne apparence. Bien que les suppliants perdent normalement compétences et dons et ne puissent vivre en dehors de leur plan d'origine, le *souhait* de Lyzdin leur a permis de recouvrer leur compétence d'Artisanat et de subsister en Achéron.

Pour ce qui est de cette aventure, partez du principe que tous les suppliants ont le même profil (cf. ci-dessous). Si vous possédez le *Manuel des Plans*, n'hésitez pas à en personnaliser quelques-uns, particulièrement si les PJ les connaissaient de leur vivant.

Exemple de suppliant. Extérieur de taille M ; DV 2d8+10 ; Init +0 ; CA 9 (contact 9, pris au dépourvu 9) ; Att/Out outil (+2 corps à corps, 1d4) ; Part immunité contre les effets mentaux, résistance à l'électricité (5), au feu (5), au froid (5) et au son (5) ; JS Réf +1, Vig +3, Vol +2 ; AL variable ; For 11, Dex 9, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences. Artisanat (fabrication d'armes) +14 ou Artisanat (ferronnerie) +14.

9A. Le haut fourneau (ND 16)

Cette zone est plus chaude encore que le Puits du Labeur. Chaque créature subit 1d6 points de dégâts de feu par round (pas de jet de sauvegarde) et doit réussir un jet de Vigueur (cf. section consacrée au Puits du Labeur) par minute sous peine de subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Tous les métaux qui s'y trouvent sont brûlants (2d4 points de dégâts de feu pour un simple contact, comme dans le cas de *métal brûlant*). Les liquides (ce qui inclut les potions magiques) bouillent en 1 round, mais les objets magiques ou portés ont droit à un jet de Vigueur (DD 20) pour résister.

De plus, le sol en fusion de la pièce équivaut à de la lave pour ce qui est des dégâts (cf. page 303 du *Guide du Maître*).

> Des colonnes de feu remplissent cette pièce infernale. De l'autre côté de l'entrée cintrée se trouve une grande enclume noire sur laquelle apparaît une impressionnante épée incurvée. Le sol de la pièce semble être liquide.

Créatures. Trois élémentaires du Feu (deux nobles et un seigneur, tous charmés grâce à l'*anneau de contrôle des éléments* que porte Ignitius) font en sorte que la forge reste chaude pendant qu'Ignitius, un prêtre azer, garde un œil sur eux.

Ignitius. 91 pv ; cf. Appendice I.

Élémentaires du Feu, nobles (2). 167, 186 pv ; cf. *Manuel des Monstres.*





Élémentaire du Feu, seigneur. 207 pv ; cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique. L'azer défend le fourneau (et le Puits), quitte à se sacrifier si nécessaire, car Impéragonh lui a promis de le venger de son peuple qui l'a chassé en raison de ses croyances religieuses aberrantes. Les élémentaires s'en prennent à quiconque pénètre dans le fourneau (à l'exception d'Ignitius) mais ne quitteront pas la zone, sauf si l'azer le leur ordonne.

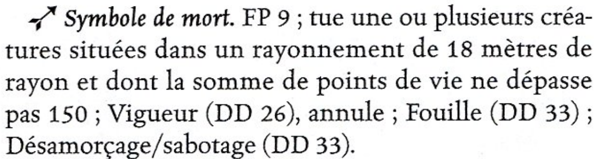
Ignitus bénéficie en permanence d'un effet d'*endurance aux énergies destructives* (*son*). S'il en a le temps avant d'entamer le combat, il se lance les sorts suivants (dans l'ordre) : *protection contre les énergies destructives* (annule jusqu'à 120 points de dégâts de froid), *endurance de l'ours* (+4 en Con, +28 points de vie, +2 aux jets de Vig, +2 aux tests de Concentration), *panoplie magique* (confère à son kilt un bonus d'altération de +3 à la CA), *négation de l'invisibilité* (seulement s'il a des raisons de croire que la *sanctification maléfique* de Lyzdin a été dissipée) et *protection contre le Chaos* (bonus de parade de +2 à la CA et bonus de résistance de +2 aux sauvegardes contre les créatures chaotiques, aucune créature chaotique ne peut le posséder ou le contrôler).

Une fois le combat entamé, sa première action consiste à lancer *force du colosse* (taille G, bonus de taille de +8 en Force, bonus de taille de +4 en Constitution et bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle, réduction des dégâts [10/Bien], malus de taille de –1 à la CA, fléau d'armes léger infligeant 2d6+7 points de dégâts +1 feu). Ignitius n'y va pas de main morte et use de ses attaques les plus puissantes (*exécution*, *colonne de feu* grâce à son anneau et *courroux de l'ordre*). Si les PJ semblent bénéficier de différents sorts (notamment de *vol*), il lance *dissipation suprême*.

Trésor. En plus des affaires d'Ignitius, cette pièce renferme l'artefact connu sous le nom de la *lame embrasée*, qui n'est cependant pas terminé. Bien que ces pouvoirs restent latents, l'objet est trop puissant pour que les PJ puissent le détruire (sauf s'ils ont recours à la solution proposée plus bas). De plus, il est protégé par un *symbole de mort*.

L'*anneau de contrôle des éléments* (*Feu*) d'Ignitius doit être réactivé si un nouveau porteur s'en empare. Étant donnée la grande valeur de ce trésor (trop élevée par rapport au niveau du PNJ qui le possède), le MD pourra concevoir une aventure entière pour que son nouveau propriétaire parvienne à en activer les pouvoirs.

Piège. Lydzin a tracé un *symbole de mort* avec soin sur les bandes d'adamantium de 2,5 cm d'épaisseur (solidité 20, 40 points de résistance) qui retiennent l'épée à l'enclume. Seuls Impéragonh, Ignitius et Lydzin sont immunisé contre le sort et ses effets.



Symbole de mort. FP 9 ; tue une ou plusieurs créatures situées dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont la somme de points de vie ne dépasse pas 150 ; Vigueur (DD 26), annule ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

Développement. Un élémentaire au moins doit rester en permanence dans le haut fourneau pour maintenir la température nécessaire au travail de forge. S'ils sont tous les trois renvoyés ou détruits, le fourneau commencera à se refroidir. Au bout de 12 heures, la température descendra à 65 degrés et la lave se solidifiera. La température sera de moins de 50 degrés dans le Puits du Labeur. Au bout de 24 heures, ces températures chuteront respectivement à 50 et 35 degrés. Trois jours après l'extinction du fourneau, le Puits se stabilisera autour de 35 degrés et l'épée d'Impéragonh sera fichue. De même, elle sera détruite si elle subit 200 points de dégâts de froid en l'espace de 1 heure.

Si les PJ volent ou détruisent l'épée, la colère d'Impéragonh ne connaîtra pas de limites. Il fera appel à tous ses sbires et alliés pour retrouver et terrasser les personnages, et pour récupérer l'épée si elle n'est pas perdue à jamais.

9B. Quartiers des contremaîtres

Grash et Gudric, les azers, vivent ici. En raison de la chaleur extrême, les PJ doivent effectuer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes pour ne pas subir de dégâts non-létaux (cf. page 302 du *Guide du Maître*).

> Cette chambre spartiate abrite deux lits en métal et deux armoires renfermant des kilts eux aussi en métal. Bien que l'endroit ne soit pas aussi brûlant que la forge, il n'en reste pas moins chaud.

Trésor. Bien que les azers portent la plupart de leurs objets de valeur, chacun dispose d'un petit coffre en airain (non verrouillé) rangé sous son lit (Fouille, DD 10). Celui de Grash renferme 29 pp et 107 po, contre 12 pp et un rubis (150 po) pour celui de Gudric.

9C. Les quartiers d'Ignitius

Le prêtre azer Ignitius vit ici. En raison de la chaleur extrême, les PJ doivent effectuer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes pour ne pas subir de dégâts non-létaux (cf. page 302 du *Guide du Maître*).

> Cette pièce dénuée de toute forme d'ornement abrite un lit en métal. Deux kilts en métal sont pendus aux murs par des crochets. Bien que l'endroit ne soit pas aussi brûlant que la forge, il n'en reste pas moins chaud.

Ignitius ne conserve aucun objet de valeur dans cette pièce. Cependant, une petite tablette en acier située sous son lit stipule l'accord conclu avec Impéragonh, le tout étant rédigé en infernal (cf. zone 9E pour plus de détails).

9D. Les quartiers d'Hastature

Hastature, l'esclavagiste lamelin, vit dans cette pièce. L'endroit est simplement chaud, si bien que les PJ doivent effectuer un jet de Vigueur toutes les heures seulement (cf. page 302 du *Guide du Maître*).

> L'air semble ici moins chaud que dans le reste du niveau. Les murs sont très abîmés et leurs bords tranchants. Un lit de piquants se trouve dans un coin de la pièce.

Hastature ne possède que ce qu'il porte, si bien que la pièce ne renferme aucun objet de valeur.

9E. Un gardien imposant (ND 16)

Un golem de lames de taille TG protège l'accès au niveau supérieur de la forteresse de fer. Le palier se situe à 6 mètres au-dessus de la zone 9. La hauteur sous plafond est également de 6 mètres, ce qui permet au golem d'évoluer très confortablement.

> Le long escalier mène de la forge à un palier haut sous plafond. Une énorme statue en fer disposant de lames en guise de mains empêche tout accès à l'escalier situé plus loin.

Piège. Lydzin a tracé un *symbole d'aliénation mentale* avec soin au point marqué d'un « S » (cf. encart de la page 25 pour plus de détails).

Symbole d'aliénation mentale. FP 9 ; *aliénation mentale* sur une ou plusieurs créatures situées dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont la somme de points de vie ne dépasse pas 150 ; Volonté (DD 26), annule ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

Créature. Un golem de lames à 36 DV se trouve en haut de l'escalier. Il attaque quiconque tente de passer du Puits du Labeur au niveau supérieur de la forteresse, mais également tous ceux qui s'en prennent à lui. Rien ne le poussera à quitter le palier.

Golem de lames évolué (36 DV). 198 pv ; comme un golem de fer, mais FP 15 ; Init +3 ; CA 36 (contact 11, pris au dépourvu 33) ; 2 « griffes » (4d6+15/19–20 plus *hémorragie*) ; Esp/all 4,50 m/3 m ; Réf +15, Vig +12, Vol +12 ; For 41, Dex 17 ; pas de souffle ; cf. *Manuel des Monstres* et encart réservé aux golems de lames de Zandikar.

Développement. Derrière la porte, les escaliers s'élèvent de 3 mètres jusqu'à un autre palier, puis de



3 mètres jusqu'à un nouveau palier avant de virer sur la droite et d'arriver en zone 10. Au second palier, un trou situé au plafond permet au prédateur d'acier présent en 10A de voir toutes les créatures qui gravissent l'escalier. Il est quasiment impossible de le déceler (Détection, DD 45), mais une fouille du plafond permettra de le trouver plus facilement (Fouille, DD 30).

10. LA GRANDE SALLE (ND 19)

Impéragonh utilise cette grande salle de réception lorsqu'il est pris d'un formidable élan rhétorique et qu'il lui faut s'adresser à ses sbires.

La description de la pièce part du principe que ses occupants sont prévenus de l'arrivée des PJ par le prédateur d'acier de la zone 10A. Si tel n'est pas le cas, ils n'auront évidemment pas le temps de se préparer comme il convient.

Il s'agit là d'une rencontre très complexe, surtout si les adversaires des PJ se sont préparés. À ce sujet, nous vous recommandons de lire attentivement le profil de chacun des combattants, sans oublier de passer en revue leurs sorts et objets magiques.

Une grande salle aux colonnes en métal s'ouvre devant vous. Un balcon la surplombe et des rideaux dissimulent ses deux extrémités.

Piège. Lydzin a tracé un *symbole de persuasion* avec soin au point marqué d'un « S » (cf. encart de la page 25 pour plus de détails).

Symbole de persuasion. FP 7 ; *charme-personne* pendant 18 heures sur les créatures situées dans un rayonnement de 18 mètres de rayon ; Volonté (DD 24), annule ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Créatures. La grande salle est occupée par Impéragonh, l'archon déchu Zalatiane, Lydzin la diantrefosse et un prédateur d'acier (voire deux si celui de la zone 10A les a rejoints). Les trois PNJ commencent sur le balcon le plus éloigné alors que les prédateurs d'acier sont au niveau du sol, près de la zone 10A.

Impéragonh. 110 pv ; cf. Appendice I.

Zalatiane. 84 pv ; cf. Appendice I et l'encart consacré à l'archon déchu.

Lydzin. Diantrefosse ; 123 pv ; cf. *Manuel des Monstres.*

Prédateurs d'acier (2). 102, 108 pv ; cf. Appendice II.

Tactique. Impéragonh et Zalatiane bénéficient toujours d'*endurance aux énergies destructives* (son). Le *cercle magique contre le Bien* de Zalatiane est toujours actif (les créatures situées dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux sauvegardes contre les créatures bonnes, bloque les tentatives visant à posséder les sujets ou à prendre le contrôle de leurs actes, empêche les créatures convoquées de les toucher).

S'ils disposent d'au moins 1 minute pour se préparer, les occupants bénéficient également des sorts et effets suivants au moment où débute le combat :

Impéragonh. Bénédiction (bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et jets de sauvegarde contre la terreur des alliés), *faveur divine* (bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts), *force de taureau* (bonus d'altération de +4 en Force qui se traduit notamment par un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts), *endurance de l'ours* lancé par Zalatiane (+4 en Constitution qui se traduit notamment par +26 points de vie, +2 aux jets de Vig et +2 aux tests de Concentration), *agrandissement* (bonus de taille de +2 en For, malus de taille de –2 en Dextérité, malus de –1 à la CA et aux jets d'attaque), *cercle magique contre le Bien* (les créatures situées dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux sauvegardes contre les créatures bonnes, bloque les tentatives visant à posséder les sujets ou à prendre le contrôle de leurs actes, empêche les créatures convoquées de les toucher), *panoplie magique* (augmente le bonus d'altération de son armure de +2), *protection contre les énergies destructives* (absorbe les 60 premiers points de dégâts de froid subis), *bouclier de la foi* lancé par Zalatiane (bonus de parade de +4 à la CA), *protection d'autrui* lancé par Zalatiane (bonus de parade de +1 à la CA, bonus de résistance de +1 aux sauvegardes, la moitié des dégâts qu'il subit sont infligés à Zalatiane), *résistance à la magie* lancé par Zalatiane (confère une RM 26). Au début du combat, Impéragonh subira donc les changements de profil suivants : pv 136 ; CA 33 (contact 14, pris au dépourvu 32) ; marteau de guerre (+26/+21/+16 corps à corps, 1d8+16/19–20) ; JS Réf +9, Vig +18, Vol +12 (–2 contre les créatures non bonnes) ; For 29, Dex 10, Con 20.

Zalatiane. Faveur divine (bonus de chance de +4 aux jets d'attaque et de dégâts), *endurance de l'ours* (+4 en Constitution qui se traduit notamment par +28 points de vie, +2 aux jets de Vig et +2 aux tests de Concentration), *panoplie magique* (augmente le bonus d'altération de son armure de +3), *protection contre les énergies destructives* (absorbe les 120 premiers points de dégâts de feu subis), *protection d'autrui* (subit la moitié des dégâts infligés à Impéragonh). Au début du combat, Zalatiane subira donc les changements de profil suivants : pv 112 ; CA 38 (contact 17, pris au dépourvu 35) ; épée à deux mains (+27/+22/+17 corps à corps, 2d6+15/17–20) ; JS Réf +16, Vig +19, Vol +16 (–2 contre les créatures non bonnes) ; Con 17.

Lydzin. Invisibilité suprême, aura maudite (bonus de parade de +4 à la CA, bonus de résistance de +4 aux sauvegardes, RM 25 contre les sorts du Bien et les sorts lancés par des créatures bonnes, bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, toute créature bonne la touchant au corps à corps subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de For [Vig, DD 21, annule]). Au début du combat, Lyzdin subira donc les changements de profil suivants : CA 34 (contact 14, pris au dépourvu 33) ; JS Réf +13, Vig +17, Vol +17.

Prédateurs d'acier. Invisibilité suprême lancé par Lydzin.

Durant le combat, les PNJ suivent la stratégie qui suit si possible :

Impéragonh ouvre les hostilités en lisant un parchemin de *force du colosse*. En cas de réussite (test de niveau de lanceur de sorts 1d20+5, DD 10), cela fait de lui une créature de taille G (bonus de taille de +8 en Force, bonus de taille de +4 en Constitution, bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle, réduction des dégâts [5/Bien], dégâts 2d6). De plus, son héritage de demi-dragon lui permet de développer des ailes (VD 4,50 m [moyenne]). Il avale alors sa *potion de rapidité* (+1 attaque en cas d'attaque à outrance, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes, +9 m à la VD au sol et en vol) et se rapproche de l'adversaire qui semble être le combattant le plus puissant.



Zalatiane se charge de protéger Impéragonh, s'interposant si nécessaire entre ses adversaires et lui (ou usant de prise en tenaille avec son maître). S'il le faut, il s'expose même aux attaques d'opportunité pour le protéger. Quand il n'a pas à veiller sur Impéragonh, Zalatiane s'emploie à infliger un maximum de dégâts aux personnages portant un symbole sacré du Bien. Il

use d'*éclair* contre le groupe et vise des cibles individuelles à l'aide de *blasphème* et de *destruction*. Parmi ses attaques spécialisées, on trouve *apaisement des émotions* (pour réprimer la rage d'un barbare), *dissipation suprême* (contre les PJ bourrés d'effets magiques) et *empoisonnement* (contre les lanceurs de sorts profanes). Si les PJ parviennent à renvoyer ou à bannir dans son plan d'origine (les Sept Paradis de Céleste), il lance *changement de plan* pour revenir en Achéron puis *téléportation suprême* pour revenir au cœur du combat, 2 rounds plus tard.

Lydzin reste invisible et hors d'atteinte, visant les PJ à grand renfort de *nuée de météores*, de *boules de feu* et de *suggestion*. Elle lance *mur de feu* pour séparer les PJ qui se trouvent au sol et *image accomplie* pour créer de faux ennemis. N'oubliez pas qu'elle peut lancer *dissipation suprême* à volonté, si bien qu'elle n'hésitera pas à passer quelques rounds à neutraliser les PJ chargés d'objets magiques. Si elle commence à penser que les PJ vont remporter le combat (et notamment si Impéragonh est tué), elle se téléporte (d'abord en zone 2 pour récupérer son garde du corps s'il est encore en vie, puis en un autre lieu d'Achéron pour mener à bien d'autres manigances). Lydzin a déjà utilisé son *souhait* annuel.

Les prédateurs d'acier font quant à eux preuve d'opportunisme et attaquent les personnages qui se trouvent à l'arrière du groupe.

Développement. Si les PJ battent en retraite (ce qui est probable s'ils abordent cette rencontre en étant déjà blessés), Impéragonh et ses alliés les poursuivent si possible. Sinon, il recourt à toutes ses ressources (ce qui inclut les sorts de Zharunkamar, s'il est encore vivant) pour les capturer ou les tuer. Si on leur en laisse le temps, ses alliés seront ressuscités par Zalatiane ou rappelés à la vie par Ignitius (Lydzin garde quelques diamants dans ce but).

10A. L'alcôve d'observation (ND 13)

Un trou situé dans le sol (au point marqué d'un « X ») permet d'observer l'escalier menant en zone 10.

Créature. Un prédateur d'acier reste ici en permanence, observant l'escalier au travers du trou. Il remarquera certainement les personnages qui le gravissent (n'oubliez pas que sa vision aveugle lui permet de détecter les créatures invisibles). S'il les aperçoit, il se rend à pas feutrés jusqu'à la salle principale pour en avertir les occupants et se joint au combat qui suit.

Prédateur d'acier. 102 pv ; cf. Appendice II.

11. CUISINE

> Cette grande cuisine ne semble pas être souvent utilisée, mais vous y distinguez une silhouette vêtue de haillons qui nettoie des casseroles près d'une table.

Bien qu'Ignitius pourvoie aux principaux besoins nutritionnels des esclaves en usant de *création de nourriture et d'eau* et que les prédateurs d'acier préfèrent aller chercher leur nourriture sur Kolyoral, les autres habitants de la forteresse préparent leurs repas dans la cuisine. Si elle fonctionnait à plein régime, elle pourrait nourrir des dizaines de résidents, mais un seul et unique cuisinier y travaille pour nourrir quelques personnes chaque jour.

Créature. Le cuisinier de la forteresse est un esclave gnome un peu idiot du nom de Tiwite.

Tiwite. 5 pv ; cf. *Manuel des Monstres*.

Développement. Si les PJ s'entretiennent avec le gnome, ils réaliseront qu'en raison des mauvais traitements que lui font subir les résidents de la forteresse, il ne se souvient même plus de son passé, ni même de son nom (qu'il pense être Gnome car tout le monde l'appelle ainsi). Un sort de *soins* ou toute autre magie similaire lui rendra la mémoire, si bien qu'il se rappellera son nom, son ancien foyer (Rigus) et ce qui l'a amené ici (il a été séparé d'une caravane qui traversait Achéron). Il ne sait rien des projets d'Impéragonh et ne se souvient de rien au sujet des occupants de la forteresse. Il souhaite bonne chance aux PJ mais ne prendra pas les armes contre ses oppresseurs.

12. PALIER

Cette pièce est décorée sur le même principe que le salon du rez-de-chaussée, mais elle n'abrite aucune chaise.

> Le sol de cette antichambre est recouvert d'épais tapis et de lourdes tapisseries sont fixées aux murs de métal. Deux portes situées face à face et la volée de marches menant aux rez-de-chaussée sont les seules issues apparentes.

Trésor. Les trois tapis et les cinq tapisseries pèsent leur poids (50 kilos chacun en moyenne), mais ils valent 2d6×10 po chacun.

Développement. Si les PJ font du bruit dans cette pièce, ils attireront inévitablement l'attention de

Zalatiane, l'archon déchu

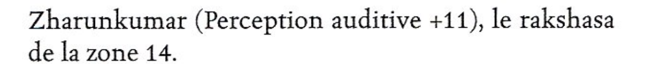
Ancien serviteur de marque des puissances du Bien, Zalatiane fut corrompu lorsque ses efforts visant à endiguer le flux du Chaos le conduisirent à conclure une sorte d'alliance avec les forces des Enfers. Quand un groupe d'aventuriers découvrit ses machinations, ils le privèrent de son statut et firent de lui un paria qui se mit alors à parcourir les plans en étant hanté par un passé dont il se souvenait à peine.

Il fit alors la rencontre de Lydzin qui elle aussi avait été mise au ban de sa société. Elle vit en lui les pouvoirs cachés qu'il abritait mais également le potentiel de cette rencontre fortuite. Concluant un marché avec l'archon déchu, la diablesse lui rendit son nom et lui conféra de nouveaux pouvoirs, d'un Mal insondable. En échange de quelques faveurs, elle mit Zalatiane au service d'Impéragonh, si bien que l'ancien archon sert aujourd'hui le maître de la forteresse de fer.

Bien que Zalatiane soit tombé très bas, il lui est encore possible de se racheter. Bien que son attitude initiale envers les PJ soit hostile, il se retournera contre ses alliés si un personnage bon modifie son attitude jusqu'à le rendre serviable (sans user de *charme* ou de toute autre magie de coercition). Les paladins et les prêtres de divinités du Bien bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 au test car ils lui rappellent sa gloire d'antan. Si les PJ y parviennent, accordez-leur les PX correspondant à la défaite de Zalatiane.

Zalatiane est l'unique spécimen d'une créature existante. Ses pouvoirs du Bien (*détection du Mal*, cercle magique contre le Mal et accès au domaine du Bien) ont été remplacés par leurs pendants maléfiques (*détection du Bien*, cercle magique contre le Bien et accès au domaine du Mal).





Zharunkumar (Perception auditive +11), le rakshasa de la zone 14.

13. LES QUARTIERS D'AKOLYS (ND 7)

Des pans de tissu noir pendent au plafond de cette pièce obscure, si bien que vous n'y voyez pas à plus de 3 mètres. Des tas d'ossements poussiéreux jonchent le sol.

À moins que les PJ ne coupent ou ne brûlent les tentures, les créatures situées à plus de 3 mètres bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). De plus, les os qui jonchent le sol (issus de diverses espèces de créatures, humanoïdes ou non) rendent les déplacements risqués. Ainsi, les personnages qui progressent à plus de leur vitesse de déplacement habituelle doivent réussir un test d'Équilibre (DD 15) par round sous peine de tomber.

La chaleur et l'aridité qui règnent en ces lieux permettent à Akolys de récupérer 2 points de vie par round (via sa guérison accélérée).

Trésor. Akolys a fait de l'une des tentures son hamac. Un test de Fouille (DD 25) permet d'y trouver une perle noire (500 po). Cependant, ce bout de tissu abrite également un *glyphe de garde suprême* lancé par Ignitius.

Piège. Le *glyphe de garde suprême* lancé sur le morceau de tissu qui dissimule la perle appelle un chat d'enfer (via *convocation de monstres VI*) s'il est ouvert sans le mot de passe (« Mort joyeuse » en commun).

Glyphe de garde suprême. FP 7 ; *convocation de monstres VI* appelle un chat d'enfer pendant 12 rounds ; pas de jet de sauvegarde ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Créature. Le chat d'enfer bondit immédiatement sur le personnage le plus proche. Si les PJ disposent de lumière, le monstre reste invisible, même quand il attaque. Il agit pendant 12 rounds avant de repartir en Enfer.

Chat d'enfer. 52 pv ; cf. *Manuel des Monstres.*

14. LES QUARTIERS DE ZHARUNKUMAR (ND 16)

La porte de cette salle a été fermée à l'aide d'un *verrou magique suprême* (cf. Appendice III) lancé par Zharunkumar.

Cette pièce est décorée de deux tentures en soie et une odeur de jasmin vous parvient jusqu'aux narines. Un lit occupe un coin de la chambre, à l'opposé d'un bureau et d'une chaise.

Créature. Le conseiller d'Impéragonh est un ensorceleur rakshasa. Au sein de la forteresse, Zharunkumar évolue généralement sous sa forme naturelle (celle d'un tigre humanoïde vêtu de ses plus beaux atours). Cependant, s'il est au fait de la présence d'intrus (via détection des pensées, par exemple), il adopte une forme un peu plus amicale.

Zharunkumar. 90 pv (118 pv quand il bénéficie d'*endurance de l'ours*) ; cf. Appendice I et *Manuel des Monstres.*

Tactique. Zharunkumar bénéficie constamment d'*armure de mage* (bonus d'armure de +4 à la CA) et d'*endurance de l'ours* (+4 en Con, +28 points de vie, +2 aux jets de Vig, +2 aux tests de Concentration). S'il est prévenu de l'arrivée des PJ, il se lance *invisibilité, bouclier* (bonus de bouclier de +4 à la CA), *protection contre les énergies destructives* (annule les 120 premiers points de dégâts de feu ou d'une autre énergie si cela semble constituer un meilleur choix), *bouclier de feu* (chaud ou froid, au choix) et *double illusoire.* Il lance *déplacement* et *rapidité* juste avant que les PJ n'entrent (ou au début de la rencontre s'il ne parvient pas à estimer le moment exact de leur arrivée).

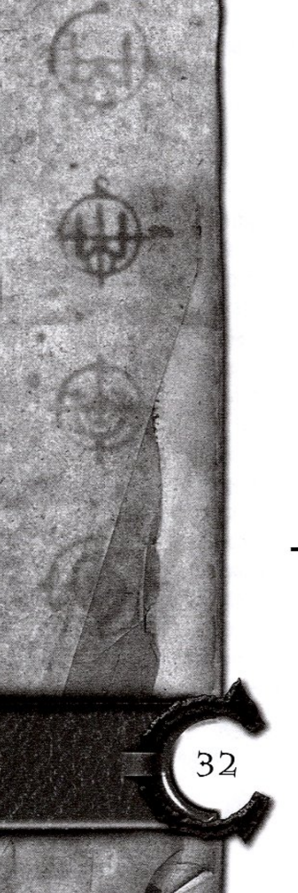
Une fois les PJ dans la pièce, il leur jette *suggestion de groupe* et *confusion*, lançant *épée de Mordenkainen, débilité* et *éclair* sur ceux qui y résistent.

Trésor. En plus de ce qu'il porte, Zharunkumar garde dans sa chambre un certain nombre d'objets. Les deux tentures en soie valent 300 po chacune. Une statue de tigre en or massif (900 po) trône sur une étagère. Un calice en argent serti d'obsidienne (100 po) se trouve quant à lui sur le bureau, près d'une boîte en métal verrouillée (Crochetage, DD 35). La clef de la boîte se trouve derrière le miroir (Fouille, DD 20). Elle renferme 220 pp et une fiole en cristal remplie de parfum au jasmin (100 po). Enfin, le miroir en pied ouvragé et en argent qui est fixé à l'un des murs vaut 1 000 po et constitue le focaliseur de ses sorts de *scrutation.*

15. LA SALLE DU CONSEIL

Des cartes et des plans recouvrent les murs de cette pièce trapézoïdale. Une grande table trône en son centre, entourée de chaises de différentes tailles.

C'est dans cette pièce qu'Impéragonh manigance ses conquêtes à venir. On y trouve quatre chaises de taille M (Impéragonh, Dévastra, Zharunkumar et Zalatiane), une chaise de taille G (Lydzin) et une chaise de taille P (Akolys). Les cartes décrivent divers lieux du plan Matériel (dont la région natale des PNJ si vous le souhaitez), la cité de Rigus et le cube de Kolyoral. Tous ces endroits peuvent être identifiés via



un test de Connaissances (géographie) ou de Connaissances (plans) (DD 15 à 25 suivant les lieux). D'autres arborent des mouvements de troupes potentiels et des voies de ravitaillement, ce qui laisse à penser qu'Impéragonh prépare des opérations militaires à grande échelle.

Un examen approfondi (Fouille, DD 30) des différentes couches de papiers recouvrant les murs permettra notamment de découvrir une note rédigée en draconien : « Ashardalon, Abysses ? »

16. LA BIBLIOTHÈQUE

Des étagères recouvrent les deux murs de cette pièce. Deux chaises confortables figurent en son centre, chacune étant flanquée d'une petite table.

Cette bibliothèque est parfaitement achalandée en matière d'histoire, de plans et de questions profanes. Tout personnage se livrant à des recherches sur l'un de ces sujets bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Connaissances correspondants.

Trésor. La valeur totale de la centaine de livres et de parchemins de la bibliothèque se monte à près de 3 800 po, mais il faudrait des heures pour les empaqueter, sans compter que leur volume (pas loin de 3 m^3) est impressionnant.

Un test de Fouille (DD 35) réussi révèlera un parchemin de magie profane (*changement de plan, localisation suprême* et *séquestration*) glissé dans un volume traitant des Abysses. Si les PJ cherchent des références à la *lame embrasée* (Fouille, DD 30, nécessite 10 minutes par section d'étagère de 1,50 mètre de large), ils découvriront un ouvrage écrit en igné traitant de connaissances planaires qui décrit l'histoire du cimeterre (cf. Appendice III). Une note écrite en draconien et glissée dans le livre révèle que la lame est vulnérable lors de sa reconstruction (cf. zone 9A).



17. LA CELLULE DE ZALATIANE

Cette pièce austère n'est guère accueillante. Elle n'abrite qu'une paillasse et un râtelier d'armure vide.

Zalatiane mène une existence spartiate. Cette pièce ne renferme rien d'intéressant, mais un test de Fouille (DD 20) permettra de mettre la main sur deux de ses plumes.

18. LES QUARTIERS DE LYDZIN (ND 9)

Lydzin n'est pas très conviviale et la plupart des occupants de la forteresse l'évitent.

Piège. Lydzin a tracé un *symbole de terreur* avec soin sur la porte de sa chambre. Quiconque passe devant la porte ou la touche le déclenche automatiquement (cf. encart de la page 25).

Symbole de terreur. FP 7 ; les créatures situées dans un rayon de 18 mètres sont paniquées pendant 18 rounds, Volonté (DD 23), annule ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Cette pièce luxueusement décorée est ornée de tentures en soie. Un lit de taille G occupe un quart de la chambre. La chaise qu'elle abrite est sérieusement égratignée et montre des signes de fatigue.

Trésor. La chambre de Lydzin est encombrée de nombreux objets de valeur, parmi lesquels une dizaine de tentures en soie (25 po chacune), un grand calice en bronze en forme de crâne humain (55 po), une caisse de vin fin des Enfers (300 po), une petite statuette en jade représentant un dragon (350 po), son propre buste en or massif (670 po), une chaîne en or accompagnée d'une émeraude en pendentif (1 100 po), un bâton de maître en ébénite serti d'un saphir (1 750 po), une épée de maître en acier verdoyant (2 315 po) et une élégante tiare sertie de minuscules diamants (jadis portée par une princesse elfe et d'une valeur de 3 900 po).

Un petit coffre est rangé sous le lit. Sur son couvercle a été soigneusement tracé un *symbole de mort*



(cf. ci-dessous). Dans le coffre se trouve un sac en tissu qui renferme cinq diamants (10 000 po chacun). Lydzin compte les revendre à Impéragonh si celui-ci a besoin de ressusciter ses alliés.

Piège. Contrairement aux autres *symboles* de la forteresse, seule Lydzin est immunisée contre le *symbole de mort* qui protège le coffre. Un mot de passe (« Mældur ») permet de l'éviter. Seuls Lydzin et Zalatiane le connaissent néanmoins. Si une créature regarde le symbole sans prononcer le mot de passe, elle le déclenche inévitablement.

Symbole de mort. FP 9 ; tue une ou plusieurs créatures situées dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont la somme de points de vie ne dépasse pas 150 ; Vigueur (DD 26), annule ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

19. LA SUITE ROYALE (ND 7)

Impéragonh et sa compagne, Dévastra, vivent dans cette chambre. Aucun n'y passe beaucoup de temps, préférant s'occuper dans le reste de la forteresse. La pièce a été scellée via un sort d'*interdiction* qu'a lancé Ignitius. Toute créature non loyale mauvaise qui tente d'y entrer est repoussée (cf. description du sort, page 250 du *Manuel des Joueurs*). La salle est totalement hermétique aux déplacements planaires.

> Cette vaste pièce semble être la chambre d'un roi, même si elle est un peu morne. L'ensemble est un lieu de vie agrémenté de chaises, d'une table, d'un bureau et d'un râtelier destiné à abriter des armes et une armure. Un espace réduit, séparé du reste de la pièce par un lourd rideau gris, sert de chambre à coucher.

Malgré la taille de la pièce, le décor ennuyeux est typiquement duergar. Les chaises sont recouvertes d'un tissu de la couleur du charbon et le bureau ordonné semble inutilisé. Cependant, son seul tiroir est piégé et renferme un important trésor. Le râtelier permet de ranger l'armement d'Impéragonh et de Dévastra. Un lit à baldaquin recouvert d'un épais édredon noir se trouve dans la zone séparée de la pièce, accompagné d'une imposante penderie en ébénite (qui abrite des vêtements quelconques de facture duergar).

Piège. Ignitius a lancé un *glyphe de garde suprême* sur le tiroir du bureau. Si un personnage l'ouvre sans prononcer le mot de passe (« Aïeul Ashardalon » en draconien), il est expédié dans le plan Astral via *changement de plan*. Seuls Ignitius et Impéragonh connaissent ce mot de passe.

Glyphe de garde suprême. FP 7 ; *changement de plan* envoie la cible dans le plan Astral ; Volonté (DD 20), annule ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Trésor. Dans le tiroir du bureau se trouve une petite boîte scellée à l'aide d'un *verrou du mage suprême* (cf. Appendice III) qu'a lancé Zharunkumar et contre lequel Impéragonh est immunisé. La boîte renferme six morceaux de cornaline taillés en cube. Chacun ne vaut que 50 po mais l'un d'eux est un *cube des plans* (relié au plan Matériel, à Achéron, aux Neuf Enfers de Baator, au plan Astral, au plan de l'énergie négative et au plan élémentaire du Feu). Impéragonh utilise cet objet magique pour transporter les prédateurs d'acier entre les plans. Cependant, même *détection de la magie* ne permettra pas forcément de le distinguer des autres cubes de cornaline car un sort d'*aura magique de Nystul* lui été jeté (et est renouvelé tous les 15 jours par les bons soins de Zharunkumar). Ainsi, seuls Impéragonh et Dévastra sont capables de l'identifier du premier coup d'œil.

Caché dans le coussin de l'une des chaises se trouve un petit sac (Fouille, DD 25) renfermant deux diamants bleu-blanc (5 000 po chacun). Il s'agit là du secret de Dévastra et même Impéragonh n'est pas au courant de l'existence de ce trésor.

CONCLUSION

Bien que les issues possibles de cette aventure soient nombreuses, nous vous proposons les trois aboutissements qui semblent les plus probables.

Impéragonh triomphe

Si les PJ échouent et qu'Impéragonh parvient à finir la *lame embrasée*, tout n'est pas perdu. Le MD doit alors déterminer les prochains pas du seigneur de guerre : a-t-il constitué son armée, quelles alliances a-t-il conclues, etc. ? Les PJ auront ainsi une nouvelle chance de combattre le demi-dragon. Bien évidemment, avec le cimeterre entre les mains, Impéragonh est plus dangereux encore que précédemment, mais peut-être les djinns du plan élémentaire de l'Air vont-ils se décider à intervenir. Si elle est libérée, la lilende Findula constituera une alliée de choix dans la lutte à venir contre les forces d'Impéragonh. Vous pouvez même autoriser les PJ à lever une armée pour combattre les légions d'Impéragonh et de ses alliés. Imaginez que la bataille décisive se déroule alors que l'armée d'Impéragonh assiège la ville natale des héros !

La lame est détruite

Si les PJ éteignent les feux de la forge ou ôtent la lame du Puits du Labeur avant qu'elle ne soit achevée, elle

perd rapidement tous ses pouvoirs potentiels. Si Impéragonh parvient à la reforger, il va être beaucoup plus difficile de la détruire (cf. section précédente), si bien que cela va prendre la tournure d'une toute nouvelle aventure pour le groupe.

Si les PJ parviennent à la détruire, ils deviendront de véritables héros auprès de tous les forgerons du monde (et des plans). Ils auront droit à tous les honneurs (et à des tarifs préférentiels). Les nains leur rendront plus particulièrement hommage s'ils parviennent à libérer l'esprit de Durgeddin, un forgeron légendaire des temps jadis.

Cependant, tout le monde ne chantera pas leurs louanges. Ceux qui étaient de mèche avec Impéragonh chercheront peut-être à se venger une fois leurs plans de conquête ruinés. Si Impéragonh ou ses collaborateurs ont survécu, ils voudront certainement se venger. Les prédateurs d'acier de Kolyoral prendront assurément un malin plaisir à harceler les PJ, plus particulièrement s'ils ont réussi à terrasser Tavarus, l'alpha de la meute. Et qui sait quels étaient les véritables plans de Lydzin…

La lame est volée

Des PJ peu scrupuleux pourront décider de conserver la *lame embrasée*, notamment si Impéragonh parvient à la reforger. Après tout, il s'agit d'une arme puissante. À moins que son porteur ne soit maléfique, cela lui vaudra quelques niveaux négatifs (en raison de sa nature impie). De plus, la valeur d'Ego élevée de la lame provoquera quelques luttes de personnalité, sauf si le PJ se décide à renverser des empires et à conquérir des mondes, comme le veut le cimeterre.

Si l'un des PJ parvient à manier l'arme, les rumeurs de son existence se répandront comme une traînée de poudre. Les parties intéressées (diables, éfrits et autres races de conquérants) se mettront bientôt en quête du porteur dans le but de récupérer son arme. Bien évidemment, un tel personnage est d'office l'ennemi des djinns et de leurs alliés.

Bien qu'il soit impossible de la reforger si on l'emporte hors de la forge, l'arme inachevée deviendra un bel objet de collection (5d4×1 000 po).

APPENDICE I : PROFILS DES PNJ

Cette section dévoile les profils des divers PNJ et créatures de cette aventure. Ils sont classés par section et par ordre alphabétique.

PREMIÈRE PARTIE : RIGUS

Andrezhej. Prê13 aasimar, m ; FP 13 ; Extérieur de taille M ; DV 13d8+13 ; pv 71 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 23 (contact 10, pris au dépourvu 23) ; Att *masse d'armes lourde +1* (+10 corps à corps, 1d8+1) ; BBA +9 ; Lutte +9 ; Out *masse d'armes lourde +1* (+10/+5 corps à corps, 1d8+1) ; AS *lumière du jour*, renvoi des morts-vivants (6 fois/jour) ; Part résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m) ; AL LN ; JS Réf +3, Vig +9, Vol +13 ; For 10, Dex 8, Con 13, Int 12, Sag 20, Cha 16.

Compétences et dons. Concentration +9, Connaissances (folklore local) +2, Connaissances (plans) +2, Détection +7, Diplomatie +13, Fouille +3, Intimidation +5, Perception auditive +7, Psychologie +11, Renseignements +7 ; Combat en aveugle, Création de baguettes magiques, École renforcée (Enchantement), Efficacité des sorts accrue, Vigilance.

***Lumière du jour* (Mag).** *Lumière du jour*, 1 fois/jour, niveau 13 de lanceur de sorts.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Peut renvoyer les morts-vivants jusqu'à 6 fois/jour.

Traits des Extérieurs. Vision dans le noir (18 m), ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité (sauf *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*).

Sorts de prêtre préparés (6/8/7/7/6/5/3/2 ; DD de base égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *lumière* (×2), *réparation* ; 1er — *agrandissement**, *détection du Chaos* (×2), *détection du Mal*, *injonction*, *protection contre le Chaos*, *protection contre le Mal*, *regain d'assurance* ; 2e — *apaisement des émotions*, *endurance de l'ours*, *force de taureau**, *immobilisation de personne* (×2), *silence*, *zone de vérité* ; 3e — *cercle magique contre le Mal*, *dissipation de la magie*, *lumière brûlante*, *lumière du jour*, *négation de l'invisibilité*, *panoplie magique** ; 4e — *ancre dimensionnelle*, *blessure critique**, *détection du mensonge*, *don des langues*, *liberté de mouvement*, *puissance divine* ; 5e — *annulation d'enchantement*, *force du colosse**, *marque de la justice*, *rejet du Mal*, *vision lucide* ; 6e — *barrière de lames*, *dissipation suprême*, *peau de pierre** ; 7e — *décret*, *poigne de Bigby**.

* Sort de domaine. *Dieu :* Saint Cuthbert. *Domaines :* Destruction (bonus de +4 à l'attaque et de +13 aux dégâts, 1 fois/jour) et Force (bonus d'altération de +13 en Force pendant 1 round, 1 fois/jour).

Possessions. Harnois +1, *écu en acier +1*, *masse d'armes lourde +1*, *amulette d'armure naturelle +1*, *anneau de protection +1*, *bracelets de Constitution +2*, *bracelets de lumière brûlante* (niveau 6, 40 charges), *baguette d'immobilisation de personne* (25 charges), parchemin divin de *convocation de monstres V* et *vision lucide*, parchemin divin de *guérison suprême* et *restauration suprême*, *potion de vol*.

Tueurs de la miséricorde, soldats (4). Gue9 humain, m ou f ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 9d10+18 ; pv 61, 63, 80, 68 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 22 (contact 10, pris au dépourvu 22) ; Att *épée bâtarde +1* (+14 corps à corps, 1d10+6/17–20) ou *arc long composite +1* (+11 distance,

1d8+5/×3) ; Out *épée bâtarde +1* (+14/+9 corps à corps, 1d10+6/17–20) ou *arc long composite +1* [bonus de For de +3] et *flèches +1* (+11/+6 distance, 1d8+5/×3) ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +9, Vol +7 ; For 17, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 13, Cha 12.

Compétence et dons. Détection +3, Intimidation +5, Perception auditive +3, Psychologie +5, Renseignements +5 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science du critique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée bâtarde), Vigilance, Volonté de fer.

Possessions. Harnois +1, écu en acier +1, épée bâtarde +1, arc long composite +1 [bonus de For de +3], 20 *flèches +1, cape de résistance +1, potion de soins modérés, potion d'endurance de l'ours.*

DEUXIÈME PARTIE : AVALAS

Molosse satanique axiomatique. FP 7 ; Extérieur (Feu, Loi, Mal) de taille G ; DV 8d8+24 ; pv 60 ; Init +4 ; VD 12 m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 15) ; Att/Out morsure (+12 corps à corps, 2d6+5 plus 1d6 feu) ; AS châtiment du Chaos, morsure enflammée, souffle ; Part immunité contre le feu, lien mental, odorat, résistance à l'électricité (15), au feu (15), au froid (15) et au son (15), résistance à la magie (16), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +6 ; For 21, Dex 11, Con 17, Int 6, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +16, Détection +21, Discrétion +14, Perception auditive +13, Survie +6* ; Pistage, Science de l'initiative, Vigilance.

* Les molosses sataniques bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests visant à suivre une piste à l'odeur.

Châtiment du Chaos (Sur). Une fois par jour, le molosse satanique axiomatique a droit à une attaque de corps à corps normale contre un adversaire d'alignement chaotique. Celle-ci bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à son total de dés de vie.

Morsure enflammée (Sur). Un molosse satanique axiomatique inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires lorsqu'il mord un adversaire, comme si sa morsure était une arme de feu.

Souffle (Sur). Cône de feu de 3 mètres de long tous les 2d4 rounds ; dégâts 2d6 feu ; Réflexes (DD 14), 1/2 dégâts.

Lien mental (Ext). Les créatures axiomatiques d'un même type sont en communication télépathique permanente dans un rayon de 90 mètres. Si l'une d'entre elle n'est pas prise au dépourvue, aucune ne l'est. En outre, aucune créature du groupe n'est prise en tenaille si toutes ne le sont pas.

Edylyn. Prê12 drow, f ; FP 13 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 12d8 ; pv 54 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 19) ; Att *épée courte +1 anarchique* (+9 corps à corps, 1d6/19–20) ; Out *épée courte +1 anarchique* (+9/+4 corps à corps, 1d6/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (7 fois/jour), pouvoirs magiques ; Part résistance à la magie (24), traits des drows, vision dans le noir (36 m), vulnérabilité à la lumière ; AL NM ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +11 ; For 8, Dex 15, Con 10, Int 12, Sag 16, Cha 18.

Compétences et dons. Bluff +16, Concentration +6, Connaissances (plans) +3, Connaissances (religion) +6, Détection +5, Diplomatie +16, Équitation (araignée monstrueuse) +4, Fouille +3, Intimidation +6, Perception auditive +5, Psychologie +5 ; Combat monté, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Piétinement, Science de l'initiative.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Peut intimider les morts-vivants jusqu'à 7 fois/jour.

Pouvoirs magiques. *Lueur féerique, lumières dansantes* et *ténèbres*, 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Traits des drows. Immunité contre les sorts et effets magiques de *sommeil* ; bonus racial de +2 aux sauvegardes contre les enchantements ; bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive ; a droit à un test de Fouille automatique quand elle passe dans un rayon de 1,50 m d'une porte dissimulée ou d'un passage secret ; vision dans le noir (36 m) ; RM 24 ; bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques ; vulnérabilité à la lumière.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Une exposition brutale à une lumière vive (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) l'aveugle pendant 1 round. Par la suite, elle est éblouie tant qu'elle reste dans la zone illuminée.

Sorts de prêtre préparés (6/7/6/6/4/4/3 ; DD de base égal à 13 + niveau du sort). 0 — *création d'eau* (×2), *détection de la magie, lecture de la magie, soins superficiels* (×2) ; 1er — *bouclier de la foi, compréhension des langages, déguisement*, détection du Bien, injonction, protection contre la Loi, soins légers* ; 2e — *alignement indétectable, arme spirituelle, immobilisation de personne, invisibilité*, résistance aux énergies destructives, silence* ; 3e — *antidétection*, convocation de monstres III, création de nourriture et d'eau, dissipation de la magie, soins importants, ténèbres profondes* ; 4e — *confusion*, détection du mensonge, don des langues, empoisonnement* ; 5e — *changement de plan, colonne de feu, rejet du Bien*, rejet de la Loi* ; 6e — *barrière de lames, double illusoire*, vent divin†.*

* Sort de domaine. *Dieu :* Lolth. *Domaines :* Duperie (Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe) et Mal (lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

† Déjà lancé aujourd'hui.

Possessions. Chemise de mailles +2, targe +1, épée courte +1 anarchique, bracelets d'armure naturelle +1, baguette de force de taureau (40 charges), *médaillon de Sagesse +2, potion de grâce féline, potion de soins importants, potion d'endurance de l'ours,* parchemin divin de *guérison suprême.*

Hundrasi. Dragon bleu jeune adulte, f ; FP 10 ; dragon (Terre) de taille G ; DV 18d12+72 ; pv 197 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m ; CA 26 (contact 9, pris au dépourvu 26) ; BBA +18 ; Lutte +28 ; Att morsure (+23 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+23 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes

(+18 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+18 corps à corps, 1d6+3) et queue (+18 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, imitation des sons, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets magiques de *sommeil* et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (19), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +13 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +20, Bluff +20, Concentration +21, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (plans) +11, Détection +22, Diplomatie +20, Évasion +18, Fouille +20, Perception auditive +22 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Fonctionne comme *création d'eau*, mais le dragon peut aussi choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer, 3 fois/jour. Les potions magiques ont droit à un jet de Volonté (DD 21) pour annuler l'effet.

Imitation des sons (Ext). Le dragon peut imiter les bruits et les voix qu'il a entendus. Les créatures qui l'entendent ont droit à un jet de Volonté (DD 21) pour comprendre la supercherie.

Présence terrifiante (Ext). Quand le dragon attaque, charge ou survole des créatures, toutes celles de moins de 18 DV qui se trouvent dans un rayon de 45 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 21) sous peine d'êtres secouées pendant 4d6 rounds (ou paniquées si elles ont moins de 5 DV).

Sorts. Lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de base égal à 12 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, brume de dissimulation, soins légers*.

Souffle (Sur). Ligne de 24 mètres de long infligeant 10d8 points de dégâts d'électricité (Réflexes, DD 23, 1/2 dégâts).

Possessions. Cf. section *Trésor* de la rencontre en question.

Indrazar et Khalataïc. Dragon bleu, âge mûr, m et f ; FP 16 ; dragon (Terre) de taille TG ; DV 24d12+168, 24d12+120 ; pv 341, 266 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 31 (contact 8, pris au dépourvu 31) ; BBA +24 ; Lutte +41 ; Att morsure (+31 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+32 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+4/19–20), 2 ailes (+26 corps à corps, 1d8+4) et queue (+26 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (22), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +20 (22 pour Indrazar), Vol +17 ; For 29, Dex 10, Con 23 (27 pour Indrazar), Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +27, Bluff +24, Concentration +29 (+31 pour Indrazar), Connaissances (mystères) +15, Connaissances (plans) +14, Détection +29, Diplomatie +27, Évasion +24, Fouille +27, Perception auditive +29, Psychologie +15 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol (Khalataïc seulement), Enchaînement, Science du critique (griffes), Vigilance, Vol stationnaire (Indrazar seulement).

Écrasement (Ext). Quand il vole ou bondit, le dragon peut se poser sur des adversaires de taille P ou inférieure ou prix d'une action simple. Les créatures présentes dans la zone (4,50 m × 4,50 m) subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisées.

Imitation des sons (Ext). Le dragon peut imiter les bruits et les voix qu'il a entendus. Les créatures qui l'entendent ont droit à un jet de Volonté (DD 25) pour comprendre la supercherie.

Présence terrifiante (Ext). Quand le dragon attaque, charge ou survole des créatures, toutes celles de moins de 24 DV qui se trouvent dans un rayon de 63 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine d'êtres secouées pendant 4d6 rounds (ou paniquées si elles ont moins de 5 DV).

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Sorts. Lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus d'Indrazar (6/7/7/5 ; DD de base égal à 13 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, son imaginaire* ; 1er — *alarme, armure de mage, image silencieuse, imprécation, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, flou, soins modérés* ; 3e — *dissipation de la magie, rapidité*.

Sorts d'ensorceleur connus de Khalataïc (6/7/7/5 ; DD de base égal à 13 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, illumination, manipulation à distance, réparation, son imaginaire* ; 1er — *agrandissement, bouclier, projectile magique, protection contre la Loi, soins légers* ; 2e — *endurance de l'ours, invisibilité, toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu, lumière brûlante*.

Souffle (Sur). Ligne de 30 mètres de long infligeant 14d8 points de dégâts d'électricité (Réflexes, DD 27, 1/2 dégâts).

Possessions. Indrazar porte des *bracelets de Constitution +4* ; cf. section *Trésor* de la rencontre en question.

Mundrouth. Rou3/Rôd10 hobgobelin, m ; FP 13 ; humanoïde (gobelinoïde) de taille M ; DV 3d6+6 plus 10d8+20 ; pv 82 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 20 (contact 14, pris au

dépourvu 16) ; BBA +12 ; Lutte +15 ; Att *hache d'armes +1* (+16 corps à corps, 1d8+4/×3) ou *hache d'armes +1* (+14 corps à corps, 1d8+4/×3) et hachette de maître (+14 corps à corps, 1d6+1/×3) ou *arc long composite +1* [bonus de For de +1] et flèches de maître (+18 distance, 1d8+4/×3) ; Out *hache d'armes +1* (+16/+11/+6 corps à corps, 1d8+4/×3) ou *hache d'armes +1* (+14/+9/+4 corps à corps, 1d8+4/×3) et hachette de maître (+14/+9 corps à corps, 1d6+1/×3) ou *arc long composite +1* [bonus de For de +1] et flèches de maître (+18/+13/+8 distance, 1d8+4/×3) ou *arc long composite +1* [bonus de For de +1] et flèches de maître et Tir rapide (+16/+16/+11/+6 distance, 1d8+4/×3) ; AS attaque sournoise (+2d6), ennemis jurés (humanoïdes [humains], humanoïdes [nains], Extérieurs [Loi] ; Part déplacement facilité, empathie sauvage, esquive totale, pistage accéléré, recherche des pièges, sens des pièges (+1), vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +14, Vig +10, Vol +7 ; For 16, Dex 18, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétence et dons. Connaissances (nature) +2, Connaissances (plans) +2, Déplacement silencieux +18, Détection +12, Discrétion +24, Dressage +4, Escalade +12, Fouille +7, Maîtrise des cordes +6, Perception auditive +12, Survie +11 ; Combat à deux armes[S], Endurance[S], Pistage[S], Science du combat à deux armes[S], Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir rapide, Volonté de fer.

Ennemi juré (Ext). Mundrouth bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie, ainsi que d'un bonus de +4 aux dégâts contre les humains et les nains. Il bénéficie également d'un bonus de +2 à ces mêmes tests et jets contre les Extérieurs loyaux.

Déplacement facilité (Ext). Mundrouth se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Esquive totale (Ext). Si Mundrouth réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Pistage accéléré (Ext). Mundrouth peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir de malus de –5 aux tests de Survie.

Recherche des pièges (Ext). Mundrouth peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20.

Sens des pièges (Ext). Mundrouth bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes pour éviter les pièges et d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Tavarus, chef de meute. Prédateur d'acier évolué, m ; Extérieur de taille TG ; DV 36d8+216 ; pv 378 ; Init +9 ; VD 15 m ; CA 32 (contact 17, pris au dépourvu 27) ; Att morsure (+40 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+40 corps à corps, 2d8+11/19–20) et 2 griffes (+38 corps à corps, 2d6+5/19–20) ; Esp/all 4,50 m/3 m ; AS bond, étreinte, morsure destructrice, pattes arrière (1d8+5) rugissement ; Part immunité contre l'électricité, la pétrification et le son, odorat, perception de la magie, réduction des dégâts (15/magie), résistance au feu (20) et au froid (20), sourd, traits des Extérieurs, vision aveugle (9 m), vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +25, Vig +26, Vol +23 ; For 33, Dex 21, Con 23, Int 11, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +28, Détection +42, Diplomatie +12, Discrétion +36, Équilibre +45, Escalade +43, Fouille +36, Langue (infernal, terreux), Psychologie +15, Saut +46 ; Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques multiples, Esquive, Science de la bousculade, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Science de la destruction, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Possessions. Tavarus porte un *anneau de protection +3* sur la patte antérieure gauche, un présent que lui a fait Impéragonh.

TROISIÈME PARTIE : LA FORTERESSE DE FER

Akolys. Rou2/Asn10 méphite poussiéreux, f ; FP 15 ; Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P ; DV 3d8+6 plus 2d6+4 plus 10d6+20 ; pv 88 ; Init +10 ; VD 9 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22 (contact 16, pris au dépourvu 22) ; BBA +11 ; Lutte +7 ; Att *dague +1 impie* (+19 corps à corps, 1d3+4/19–20 plus 2d6 contre le Bien) ou arc court composite de maître [bonus de For de +3] et flèches de maître (+19 distance, 1d4+4/×3) ; Out *dague +1 impie* (+19/+14/+9 corps à corps, 1d3+4/19–20 plus 2d6 contre le Bien) ou arc court composite de maître [bonus de For de +3] et flèches de maître (+19/+14/+9 distance, 1d4+4/×3) ; AS attaque mortelle, attaque sournoise (+6d6), *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, sorts, souffle ; Part bonus aux sauvegardes contre le poison (+5), discrétion totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, guérison accélérée (2), recherche des pièges, réduction des dégâts (5/magie), utilisation du poison, vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +19, Vig +8, Vol +7 ; For 16, Dex 22, Con 14, Int 16, Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +18, Déguisement +13, Déplacement silencieux +23, Détection +19, Discrétion +27, Évasion +8, Fouille +17, Perception auditive +19 ; Attaque éclair, Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer.

Attaque mortelle (Ext). Doit étudier sa cible pendant 3 rounds pour porter une attaque sournoise mortelle (DD 23) ou paralysante (DD 23, 1d6+10 rounds).

Convocation de méphite **(Mag).** Peut convoquer 1 méphite poussiéreux, 1 fois/jour (25 % de chances de succès).

Pouvoirs magiques. *Flou*, 1 fois/heure (niveau 3 de lanceur de sorts) ; *mur de vent* (DD 14), 1 fois/jour (niveau 6 de lanceur de sorts).

Souffle (Sur). Cône de particules irritantes de 3 m de long, 1 fois tous les 1d4 rounds, 1d4 points de dégâts,



Réflexes (DD 19), 1/2 dégâts. Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et sont pris de violentes démangeaisons, qui se traduisent par un malus de –4 à la CA et un malus de –2 aux jets d'attaque pendant 3 rounds.

Esquive instinctive (Ext). Conserve son bonus de Dex à la CA même si elle est prise au dépourvu ou attaquée par un adversaire invisible.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Ne peut pas être prise en tenaille.

Esquive totale (Ext). Si Akolys réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, elle l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Guérison accélérée (Ext). Dans les environnements arides et poussiéreux uniquement.

Sorts d'assassin (4/4/4/3 ; DD 13 + niveau du sort). 1er — *brume de dissimulation, déguisement, détection du poison, son imaginaire* ; 2e — *alignement indétectable, modification d'apparence, passages sans trace, ténèbres* ; 3e — *antidétection, cercle magique contre le Bien, détection faussée, ténèbres profondes* ; 4e — *empoisonnement, invisibilité suprême, liberté de mouvement, porte dimensionnelle.*

Possessions. Lame noire (dague +1 impie), bracelets d'armure +2, arc court composite de maître [bonus de For de +3], 20 flèches de maître, *potion de soins modérés, potion de protection contre les énergies destructives (feu)*, collier en argent (95 po).

Charindar. Rou8 kyton, m ; FP 14 ; Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M ; DV 8d8+16 plus 8d6+16 ; pv 96 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 23 (contact 15, pris au dépourvu 23) ; BBA +14 ; Lutte +15 ; Att chaîne (+16 corps à corps, 2d4+1/19–20) ; Out 2 chaînes (+16 corps à corps, 2d4+1/19–20) ; AS attaque sournoise (+4d6), danse des chaînes, regard déstabilisant ; Part esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, immunité contre le froid, recherche des pièges, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), régénération (2), résistance à la magie (18), sens des pièges (+2), vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +15, Vig +10, Vol +8 ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons. Acrobaties +11, Artisanat (travail de forge) +16, Bluff +15, Détection +17, Diplomatie +7, Équilibre +5, Escalade +20, Évasion +14, Intimidation +17, Perception auditive +17, Psychologie +12, Saut +3 ; Arme de prédilection (chaînes), Attaques réflexes, Esquive, Science du critique (chaînes), Science de l'initiative, Vigilance.

Danse des chaînes (Sur). Charindar peut contrôler jusqu'à quatre chaînes situées dans un rayon de 6 mètres au prix d'une action simple, mais également les faire danser et se déplacer à son gré.

Il peut également grimper (à sa vitesse de déplacement normale) aux chaînes qu'il contrôle sans avoir besoin d'effectuer de test d'Escalade.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 mètres, Volonté (DD 17) annule. Charindar peut transformer son visage pour lui donner les traits d'un ennemi de son adversaire ou d'un être cher disparu depuis peu. Quiconque rate son jet de sauvegarde est déstabilisé, ce qui se traduit par un malus de –2 aux jets d'attaque pendant 1d3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

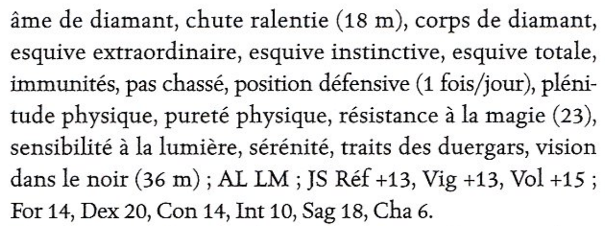
Esquive instinctive (Ext). Conserve son bonus de Dex à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Ne peut pas être pris en tenaille.

Esquive totale (Ext). S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Régénération (Ext). Charindar subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent, des armes du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien. S'il perd un membre, celui-ci repousse en 2d6×10 minutes, sauf s'il l'accole à la plaie, auquel cas il se fixe instantanément.

Dévastra. Moi13/protecteur nain 2 duergar, f ; FP 16 ; humanoïde (nain) de taille M ; DV 13d8+29 plus 2d12+4 plus 3 ; pv 105 ; Init +5 ; VD 10,50 m ; CA 28 (contact 24, pris au dépourvu 23) ; BBA +11 ; Lutte +13 ; Att mains nues (+16 corps à corps, 2d6+2) ; Out mains nues (+16/+11/+6 corps à corps, 2d6+2) ou déluge de coups (+16/+16/+16/+11, 2d6+2) ; AS frappe *ki* (magie, Loi), pouvoirs magiques ; Part



âme de diamant, chute ralentie (18 m), corps de diamant, esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive totale, immunités, pas chassé, position défensive (1 fois/jour), plénitude physique, pureté physique, résistance à la magie (23), sensibilité à la lumière, sérénité, traits des duergars, vision dans le noir (36 m) ; AL LM ; JS Réf +13, Vig +13, Vol +15 ; For 14, Dex 20, Con 14, Int 10, Sag 18, Cha 6.

Compétences et dons. Acrobaties +16, Artisanat (ferronnerie) +2, Artisanat (travail de la pierre) +2, Déplacement silencieux +18, Détection +11, Discrétion +15, Équilibre +16, Escalade +6, Perception auditive +13, Psychologie +9, Saut +14 ; Attaques réflexes, Coup étourdissant[S], Endurance, Esquive, Parade de projectiles[S], Robustesse, Science du croc-en-jambe[S], Vigilance.

Corps de diamant (Sur). Dévastra a un tel contrôle de son métabolisme qu'elle est immunisée contre tous les types de poison.

Esquive instinctive (Ext). Conserve son bonus de Dex à la CA même si elle est prise au dépourvu ou attaquée par un adversaire invisible.

Pas chassé (Sur). Une fois par jour et en effectuant un simple pas de côté, Dévastra peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort *porte dimensionnelle* (niveau 6 de lanceur de sorts).

Plénitude physique (Sur). Ce pouvoir permet à Dévastra, chaque jour, de récupérer 26 points de vie (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'elle le souhaite, au choix).

Position défensive. +2 en Force, +4 en Constitution, +30 pv, bonus de résistance de +2 aux sauvegardes, bonus d'esquive de +4 à la CA pendant 7 rounds, 1 fois/jour.

Pureté physique (Ext). Dévastra est capable de contrôler parfaitement son système immunitaire, ce qui la protège des maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Sérénité (Ext). Dévastra bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les enchantements.

Traits des duergars. Connaissances de la pierre ; stabilité (+4 pour résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe) ; bonus racial de +2 aux sauvegardes contre les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus d'esquive de +4 contre les géants ; bonus racial de +4 aux tests d'Estimation en rapport avec la pierre ou les métaux ; bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat en rapport avec la pierre ou les métaux ; vision dans le noir (36 m) ; immunité contre la paralysie, les fantasmes et le poison ; *agrandissement* et *invisibilité*, 1 fois/jour (niveau 30 de lanceur de sorts) ; sensibilité à la lumière (éblouie en plein jour ou dans la zone d'effet d'un sort de *lumière du jour*) ; bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux ; bonus racial de +1 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Possessions. Bracelets d'armure +3, anneau de protection +2, cape d'armure naturelle +1 (comme l'amulette), *gants de Dextérité +4, médaillon de Sagesse +2, veste antigolems* (identique à la broche), *potion de rapidité, potion de soins importants.*

Exandolon. Demi-géant des nuages/demi-fiélon, m ; FP 14 ; Extérieur (Air) de taille TG ; DV 17d8+119 ; pv 195 ; Init +3 ; VD 15 m ; CA 23 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; BBA +12 ; Lutte +34 ; Att *morgenstern +1 de feu* de taille Gig (+26 corps à corps, 4d6+23 plus 1d6 feu) ou griffes (+24 corps à corps, 1d8+14) ; Out *morgenstern +1 de feu* de taille Gig (+26/+21/+16 corps à corps, 4d6+23 plus 1d6 feu) ou 2 griffes (+24 corps à corps, 1d8+14) et morsure (+19 corps à corps, 2d6+7) ; AS châtiment du Bien, jets de rochers, pouvoirs magiques ; Part arme disproportionnée, immunité contre le poison, odorat, réception de rochers, réduction des dégâts (10/magie), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10), résistance à la magie (27), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +17, Vol +6 ; For 39, Dex 17, Con 25, Int 16, Sag 12, Cha 15.

Compétences et dons. Concentration +12, Connaissances (plans) +13, Détection +23, Dressage +12, Escalade +31, Fouille +13, Intimidation +12, Langue (commun, draconien, géant, igné, infernal), Perception auditive +23, Psychologie +11, Saut +34 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, Exandolon peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus de +17 au jet de dégâts contre une cible d'alignement bon.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, brume de dissimulation**, *empoisonnement, lévitation** et *ténèbres*, 3 fois/jour ; *blasphème, contagion, convocation de monstres IX* (fiélons uniquement), *flétrissure, nappe de brouillard**, *profanation, sanctification maléfique* et *ténèbres maudites*, 1 fois/jour.

Possessions. Cf. trésor de la zone 2 de la forteresse de fer.

Grash et Gudric. Gue7 azer, m et f ; FP 11 ; Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M ; DV 2d8+2 plus 7d10+7 ; pv 56, 60 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 23 (contact 11, pris au dépourvu 22) ; BBA +9 ; Lutte +11 ; Att *épieu +1* (+13 corps à corps, 1d6+5 plus 1 feu) ; Out *épieu +1* (+13/+8 corps à corps, 1d6+5 plus 1 feu) ; AS chaleur ; Part immunité contre le feu, résistance à la magie (20), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid ; AL LN ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +6 ; For 14, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 12, Cha 9.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'armes) +10, Connaissances (plans) +3, Détection +10, Escalade +4, Fouille +4, Perception auditive +9 ; Arme de prédilection (épieu), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épieu), Vigilance.

Chaleur (Ext). Le corps des azers est tellement chaud que leurs attaques à mains nues infligent toutes 1 point de dégâts de feu supplémentaire. Leurs armes métalliques sont conçues pour transmettre cette chaleur.

Possessions. Écu en acier +1, épieu +1, anneau de protection +1, bracelets d'armure +1, potion de protection contre les énergies destructives (*froid*) (Grash), *potion de soins importants* (Gudric).

Hastature. Rou3/Gue8 lamelin, m ; FP 11 ; Extérieur (Loi) de taille M ; DV 3d6+3 plus 8d10+8 ; pv 65 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 19) ; BBA +10 ; Lutte +13 ; Att *épée courte de précision* (+13 corps à corps, 1d6+3/17–20) ou griffes (+13 corps à corps, 1d6+3) ; Out *épée courte de précision* (+13/+8 corps à corps, 1d6+3/17–20) ou 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+3) ; AS attaque sournoise (+2d6), tempête effilée ; Part esquive totale, immunités, recherche des pièges, réduction des dégâts (5/ magie et tranchant ou perforant), résistance au feu (5) et au froid (5), sens des pièges (+1), traits des Extérieurs ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +8, Vol +4 ; For 16, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 14.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'armes) +14, Bluff +8, Connaissances (plans) +2, Déplacement silencieux +9, Détection +5, Diplomatie +4, Discrétion +9, Évasion +9, Intimidation +12, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (épée courte), Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Science du critique (épée courte), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée courte), Volonté de fer.

Tempête effilée (Ext). Une fois par jour, Hastature peut projeter des éclats de métal de sa peau en un cône de 4,50 mètres de long. Cette attaque inflige 2d6 points de dégâts (Réflexes, DD 10, 1/2 dégâts). Une fois l'attaque portée, le bonus d'armure naturelle d'Hastature tombe à +2 pour 24 heures.

Esquive totale (Ext). Si Hastature réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Immunités (Ext). Hastature est immunisé contre l'acide et les attaques corrosives en dépit de sa carcasse métallique.

Possessions. Épée courte de précision, bracelets d'armure +2, bille de force.

Ignitius. Prê12 azer, m ; FP 16 ; Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M ; DV 2d8+4 plus 12d8+24 ; pv 91 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 24 (contact 11, pris au dépourvu 24) ; BBA +11 ; Lutte +14 ; Att *fléau d'armes léger +2* (+17 corps à corps, 1d8+5 plus 1 feu) ; Out *fléau d'armes léger +2* (+17/+12/+7 corps à corps, 1d8+5 plus 1 feu) ; AS chaleur, intimidation des morts-vivants (4 fois/jour) ; Part immunité contre le feu, résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid ; AL LN ; JS Réf +9, Vig +13, Vol +16 ; For 16, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 20, Cha 12.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'armes) +20, Concentration +15, Connaissances (mystères) +2, Connaissances (plans) +3, Détection +10, Escalade +4, Fouille +2, Intimidation +6, Perception auditive +10 ; Arme de prédilection (fléau d'armes léger), Attaque en puissance, Création d'armes et armures magiques, Réflexes surhumains, Talent (Artisanat [fabrication d'armes]), Vigilance.

Chaleur (Ext). Le corps des azers est tellement chaud que leurs attaques à mains nues infligent toutes 1 point de dégâts de feu supplémentaire. Leurs armes métalliques sont conçues pour transmettre cette chaleur.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Ignitius peut intimider/contrôler les morts-vivants.

Sorts de prêtre préparés (6/8/6/6/5/5/3 ; DD de base égal à 15 + niveau du sort). 0 — *création d'eau, détection de la magie, lumière* (×2), *réparation* (×2) ; 1er — *détection du Chaos, endurance aux énergies destructives, frayeur, injonction* (×2), *protection contre le Chaos**, sanctuaire, soins légers* ; 2e — *arme spirituelle**, endurance de l'ours, immobilisation de personne, réparation intégrale, silence, zone de vérité* ; 3e — *création de nourriture et d'eau, lumière brûlante, négation de l'invisibilité, panoplie magique**, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e — *courroux de l'ordre**, détection du mensonge, don des langues, empoisonnement, soins intensifs* ; 5e — *exécution, force du colosse, injonction suprême, rejet du Chaos**, vision lucide* ; 6e — *animation d'objets, barrière de lames**, dissipation suprême.*

* Sort de domaine. *Dieu* : Hextor. *Domaines* : Guerre (confère le don Arme de prédilection [fléau d'armes léger]) et Loi (lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Possessions. Fléau d'armes léger +2, écu en acier +3, bracelets d'armure +2, anneau de contrôle des éléments (Feu), médaillon de Sagesse +2, 1 000 po de poudre de diamant (composante matérielle de *glyphe de garde suprême*).

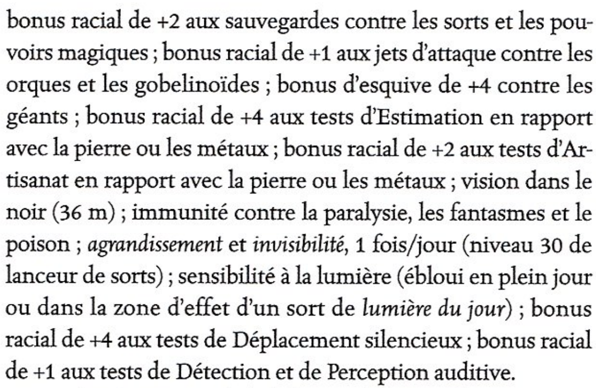
Impéragonh. Gue 8/Prê5 demi-dragon rouge/demi-duergar, m ; FP 17 ; dragon de taille M ; DV 8d10+24 plus 5d8+15 ; pv 110 ; Init +5 ; VD 4,50 m ; CA 28 (contact 11, pris au dépourvu 27) ; BBA +11 ; Lutte +17 ; Att *marteau de guerre +1 de tonnerre* (+19 corps à corps, 1d8+9/19–20) ou griffes (+17 corps à corps, 1d4+6) ; Out *marteau de guerre +1 de tonnerre* (+19/+14/+9 corps à corps, 1d8+9/19–20) et morsure (+12 corps à corps, 1d6+3) ou 2 griffes (+17 corps à corps, 1d4+6) et morsure (+12 corps à corps, 1d6+3) ; AS souffle ; Part traits des demi-dragons, traits des duergars, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +7, Vig +14, Vol +10 ; For 23, Dex 12, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 15.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'armes) +14, Concentration +8, Connaissances (histoire) +3, Connaissances (plans) +3, Déplacement silencieux +0, Détection +5, Diplomatie +9, Intimidation +9, Langue (igné, infernal, nain), Perception auditive +4 ; Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Création d'armes et armures magiques, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science du critique (marteau de guerre), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (marteau de guerre), Talent (Artisanat [fabrication d'armes]), Vigilance, Volonté de fer.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 m de long, 6d8 points de dégâts de feu, 1 fois/jour, Réflexes (DD 19), 1/2 dégâts.

Traits des demi-dragons. Vision nocturne, vision dans le noir (18 m), immunité contre le feu, le *sommeil* et la paralysie.

Traits des duergars. Connaissances de la pierre ; stabilité (+4 pour résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe) ;



bonus racial de +2 aux sauvegardes contre les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus d'esquive de +4 contre les géants ; bonus racial de +4 aux tests d'Estimation en rapport avec la pierre ou les métaux ; bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat en rapport avec la pierre ou les métaux ; vision dans le noir (36 m) ; immunité contre la paralysie, les fantasmes et le poison ; *agrandissement* et *invisibilité*, 1 fois/jour (niveau 30 de lanceur de sorts) ; sensibilité à la lumière (ébloui en plein jour ou dans la zone d'effet d'un sort de *lumière du jour*) ; bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux ; bonus racial de +1 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Sorts de prêtre préparés (5/5/3/2 ; DD de base égal à 11 + niveau du sort). 0 — *création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, réparation, résistance* ; 1er — *bénédiction, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Bien**, *soins légers* ; 2e — *arme spirituelle**, *force de taureau, zone de vérité* ; 3e — *cercle magique contre le Bien**, *protection contre les énergies destructives.*

* Sort de domaine. *Dieu :* Laduguer. *Domaines :* Guerre (confère le don Arme de prédilection [marteau de guerre]) et Mal (lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Possessions. Harnois +1 de fortification intermédiaire, écu en acier +2, marteau de guerre +1 de tonnerre, cape de résistance +1, serre-tête de persuasion, parchemin divin de *force du colosse, potion de rapidité*, anneau en platine (50 po ; focaliseur de *protection d'autrui*).

Zalatiane. Chevalier noir 2 archon messager (déchu), m ; FP 16 ; Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M ; DV 12d8+12 plus 2d10+2 ; pv 84 ; Init +7 ; VD 12 m, vol 27 m (bonne) ; CA 33 (contact 13, pris au dépourvu 30) ; BBA +14 ; Lutte +19 ; Att *épée à deux mains +4* (+23 corps à corps, 2d6+11/17–20) ; Out *épée à deux mains +4* (+23/+18/+13 corps à corps, 2d6+11/17–20) ; AS châtiment du Bien (1 fois/jour), pouvoirs magiques, sorts, trompe ; Part aura de menace, bénédiction impie, cercle magique contre le Bien, *détection du Bien*, don des langues, immunités, réduction des dégâts (10/Bien), téléportation, résistance à la magie (29), utilisation du poison, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +15, Vol +14 ; For 20, Dex 17, Con 13, Int 16, Sag 16, Cha 16.

Compétences et dons. Concentration +13, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (plans) +15, Connaissances (religion) +15, Déplacement silencieux +15, Détection +15, Discrétion +20, Évasion +15, Intimidation +8, Perception auditive +15, Psychologie +15 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (épée à deux mains), Science de la destruction, Science de l'initiative.

Châtiment du Bien (Sur). +3 à l'attaque et +2 aux dégâts contre un adversaire bon, 1 fois/jour.

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien, flamme éternelle* et *message*, à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Trompe (Sur). Les créatures situées dans un rayon de 30 mètres de l'archon doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être paralysées pendant 1d4 rounds. Au prix d'une action libre, Zalatiane peut également transformer sa trompe en *épée à deux mains +4*.

Aura de menace (Sur). Les créatures hostiles situées dans un rayon de 6 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine de subir un malus de moral de –2 à l'attaque, à la CA et aux sauvegardes pendant 1 jour ou jusqu'à ce qu'elles parviennent à frapper Zalatiane.

Bénédiction impie (Sur). Bonus de +3 aux jets de sauvegarde.

Cercle magique contre le Bien (Sur). Un *cercle magique contre le Bien* entoure constamment Zalatiane (bonus non inclus ci-dessus). Niveau 14 de lanceur de sorts.

***Détection du Bien* (Mag).** Utilisable à volonté.

Don des langues (Sur). Peut converser avec toute créature ayant un langage. Niveau 14 de lanceur de sorts.

Immunités (Ext). Immunité contre l'électricité et la pétrification, bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Téléportation (Sur). *Téléportation suprême*, à volonté. Niveau 14 de lanceur de sorts. Ne peut transporter que 25 kilos en plus de lui-même.

Sorts de prêtre préparés (6/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de base égal à 13 + niveau du sort). 0 — *création d'eau, détection de la magie, purification de nourriture et d'eau*(×3), *soins superficiels* ; 1er — *bouclier de la foi, divine faveur, endurance aux énergies destructives* (×2), *sanctuaire, soins légers* (×2) ; 2e — *apaisement des émotions* (×2), *endurance de l'ours* (×2), *protection d'autrui, silence* (×2) ; 3e — *panoplie magique* (×2), *protection contre les énergies destructives* (×2), *soins importants*(×2) ; 4e — *arme magique suprême, détection du mensonge, empoisonnement* (×2), *soins intensifs*(×2) ; 5e — *changement de plan* (×2), *résistance à la magie, vision lucide* ; 6e — *dissipation suprême, éclair multiple, guérison suprême*(×2) ; 7e — *blasphème, destruction.*

Sorts de chevalier noir préparés (2 ; DD de base égal à 13 + niveau du sort). 0 — *anathème, soins légers.*

Possessions. Trompe d'archon (*épée à deux mains +4*), *cuirasse +1 de résistance à l'acide*, anneau en platine (50 po ; focaliseur de *protection d'autrui*).

Zharunkumar. Ens7 rakshasa, m ; FP 14 ; Extérieur (natif) de taille M ; DV 7d8+21 plus 7d4+21 ; pv 90 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 23 (contact 14, pris au dépourvu 21) ; BBA +10 ; Lutte +11 ; Att griffes (+11 corps à corps, 1d4+1) ou *bâton du feu* (+11 corps à corps, 1d6+1) ; Out 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+6 corps à corps, 1d6) ou *bâton du feu* (+11/+6 corps à corps, 1d6+1) ; AS détection de pensées, sorts ; Part change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (34), vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +9, Vig +10, Vol +11 ; For 12, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 19.

Compétences et dons. Bluff +17, Concentration +7 (+11 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (mystères) +9,

Connaissances (plans) +3, Déguisement +18, Déplacement silencieux +11, Détection +12, Diplomatie +8, Intimidation +6, Perception auditive +11, Psychologie +10, Représentation +13 ; École renforcée (Enchantement), Esquive, Magie de guerre, Vigilance.

Détection de pensées (Sur). Zharunkumar peut user de détection de pensées, comme le sort, en permanence (niveau 18 de lanceur de sorts, Volonté, DD 16, annule). Il peut réprimer ou activer ce pouvoir au prix d'une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Change-forme (Sur). Au prix d'une action simple, Zharunkumar peut prendre la forme d'un humanoïde de son choix ou reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes. Il conserve généralement sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais Zharunkumar recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer sa forme naturelle.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/6/5/3 ; DD de base égal à 14 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *armure de mage, aura magique de Nystul, bouclier, projectile magique, serviteur invisible* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection faussée, dissimulation d'objet, endurance de l'ours, fou rire de Tasha* ; 3e — *déplacement, rapidité, éclair, protection contre les énergies destructives, verrou du mage suprême* (nouveau sort) ; 4e — *bouclier de feu, charme-monstre, confusion, scrutation* ; 5e — *débilité, mur de force, télékinésie* ; 6e — *double illusoire, suggestion de groupe* ; 7e — *épée de Mordenkainen.*

Note. Zharunkumar lance ses sorts comme un ensorceleur de niveau 14.

Possessions. Anneau de protection +2, bâton du feu (22 charges restantes), robe noire cousue d'or (70 po), saphir suspendu à une chaîne en or (2 200 po), sacoche à composantes (inclut une minuscule épée en platine munie d'une poignée et d'un pommeau en cuivre et en zinc d'une valeur de 250 po ; focaliseur du sort *épée de Mordenkainen*).

APPENDICE II : NOUVEAUX MONSTRES

CRÉATURE AXIOMATIQUE (ARCHÉTYPE)

Les créatures axiomatiques vivent dans les plans de la Loi, les domaines de l'ordre. Bien qu'elles ressemblent à des créatures du plan Matériel, leurs formes et leurs traits sont parfaits, leur fourrure ou leur plumage est luisant, et leur apparence beaucoup plus avenante. On les qualifie souvent de créatures « parfaites », certains allant jusqu'à prétendre que ce sont des modèles originaux, les autres créatures n'étant que des copies.

Création d'une créature axiomatique

L'archétype acquis « axiomatique » peut être ajouté à toute créature tangible d'alignement loyal ou neutre originaire du plan Matériel (appelée ci-après « créature de base).

Une créature axiomatique conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Type. Les animaux pourvus de cet archétype deviennent des créatures magiques. Le type des autres créatures ne change pas.

Attaques spéciales. Une créature axiomatique conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante :

Châtiment du Chaos (Ext). Une fois par jour, la créature a droit à une attaque de corps à corps normale infligeant un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son total de DV (jusqu'à un maximum de +20) contre un adversaire chaotique.

Particularités. Une créature axiomatique conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes :

- Visions dans le noir sur 18 mètres.
- Résistance à l'électricité, au feu, au froid et au son.

DV	Résistance à l'électricité, au feu, au froid et au son
1–3	5
4–7	10
8–11	15
12+	20

- Résistance à la magie égale au double des DV de la créature (jusqu'à un maximum de 25).
- *Lien mental* (*Ext*). Les créatures axiomatiques d'un même type sont en communication télépathique permanente dans un rayon de 90 mètres. Si l'une d'entre elle n'est pas prise au dépourvue, aucune ne l'est. En outre, aucune créature du groupe n'est prise en tenaille si toutes ne le sont pas.

Si la créature de base a déjà l'une de ces particularités, utilisez la valeur la plus élevée.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.
Caractéristiques. Comme la créature de base, mais l'Intelligence est de 3 au moins.
Compétences. Comme la créature de base.
Dons. Comme la créature de base.

Environnement. Terre ferme et souterrains.
Organisation sociale. Comme la créature de base.
Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; 3–7 DV, comme la créature de base +1 ; 8+ DV, comme la créature de base +2.
Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Toujours loyal.
Évolution possible. Comme la créature de base.

Cet archétype apparut pour la première fois dans le *Manuel des Plans.*

LAMELIN

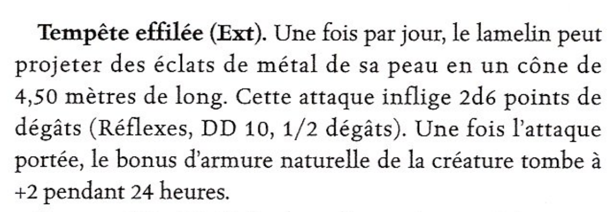
Extérieur (Loi) de taille M
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : griffes (+1 corps à corps, 1d6) ; ou épée longue (+1 corps à corps, 1d8)
Attaque à outrance : griffes (+1 corps à corps, 1d6) ; ou épée longue (+1 corps à corps, 1d8)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : tempête effilée
Particularités : immunités, réduction des dégâts (5/magie et contondant), résistance au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 10
Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +4, Saut +4
Dons : Science de l'initiative

Environnement : quelconque (Achéron)
Organisation sociale : solitaire, compagnie (2–4) ou escouade (11–20)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : généralement loyal neutre ou loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les lamelins sont des créatures xénophobes dont le corps est parcouru de pointes métalliques. Bien qu'ils aient élu domicile en Achéron, beaucoup pensent qu'ils sont originaires d'un autre plan, sans doute des Neuf Enfers de Baator, de la Morne Éternité de la Géhenne ou de quelque plan inconnu principalement constitué de métal. Leurs yeux brillent comme des éclats de glace violacée, leur sang étant noir et huileux.

Combat

Les lamelins se précipitent au cœur de la mêlée, comptant sur leur peau épaisse et leur agilité naturelle pour survivre au combat. Ils sont très courageux et concentrent généralement le gros de leurs attaques sur le plus dangereux combattant qu'ils parviennent à identifier.



Tempête effilée (Ext). Une fois par jour, le lamelin peut projeter des éclats de métal de sa peau en un cône de 4,50 mètres de long. Cette attaque inflige 2d6 points de dégâts (Réflexes, DD 10, 1/2 dégâts). Une fois l'attaque portée, le bonus d'armure naturelle de la créature tombe à +2 pendant 24 heures.

Immunités (Ext). Le lamelin est immunisé contre l'acide et les attaques corrosives en dépit de sa carcasse métallique.

La société des lamelins

Les lamelins sont des créatures superstitieuses et xénophobes, si bien qu'ils n'apprécient guère les intrus. Cependant, vivant sur Ocanthus, la quatrième strate d'Achéron, entièrement constituée de tempêtes de lames, ils ont rarement de la visite. Ils se montrent habituellement aimables avec les étrangers au cours leurs voyages, mais n'accordent pas facilement leur confiance.

La plupart des lamelins vivent dans la cité de Zoronor, sur Ocanthus, mais certains parcourent les autres strates d'Achéron, voire d'autres plans. Si leur société est rongée par les querelles intestines, ils n'hésitent pas à s'unir contre les menaces externes.

Personnages lamelins

La classe de prédilection des lamelins est guerrier. Leurs chefs sont généralement des guerriers/prêtres, mais cette

race est également connue pour ses assassins. Habituellement, les prêtres lamelins vénèrent Hextor.

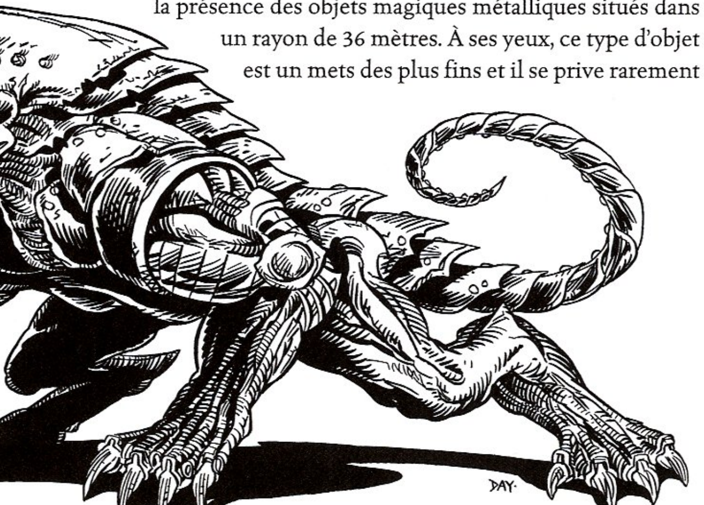
PRÉDATEUR D'ACIER

Extérieur de taille G
Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 30 (–1 taille, +5 Dex, +16 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +12/+23
Attaque : morsure (+19 corps à corps, 2d6+7/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+19 corps à corps, 2d6+7/19–20) et 2 griffes (+17 corps à corps, 2d4+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, étreinte, morsure destructrice, pattes arrière (1d6+3), rugissement
Particularités : immunités, odorat, perception de la magie, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistances, sourd, vision aveugle (9 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +12, Vol +11
Caractéristiques : For 25, Dex 21, Con 19, Int 10, Sag 16, Cha 12
Compétences : Déplacement silencieux +24, Détection +18, Discrétion +24, Équilibre +25, Escalade +22, Fouille +15, Perception auditive +18, Saut +22
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Science de la destruction, Science du critique (morsure)

Environnement : quelconque (Achéron)
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (6–10)
Facteur de puissance : 13
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Le prédateur d'acier parcourt les cubes métalliques d'Achéron, à la recherche de métal frais à dévorer. Ressemblant à un grand félin de fer, cette créature a de nombreux points communs avec son pendant terrestre, ce qui inclut une grande force et une incroyable agilité. Malgré sa surdité, son pouvoir d'odorat est tel qu'il lui permet de détecter presque toutes les créatures situées alentour.

Les prédateurs d'acier parlent une forme bourrue et grondante de terreux.



Combat

Quand le prédateur d'acier bénéficie de l'effet de surprise, il débute le combat par une attaque de rugissement, suivie par un bond et une attaque à outrance. Dès que possible, il entreprend de détruire les armes de son adversaire.

Bond (Ext). Lorsque le prédateur d'acier bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut porter une attaque à outrance bien qu'il se soit déplacé.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le prédateur d'acier doit toucher une créature d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne à l'aide de son attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'effectuer une attaque de pattes arrière lors du test de lutte suivant.

Morsure destructrice (Ext). Quand il use de son attaque de morsure pour s'en prendre à une arme, un bouclier ou quelque objet tenu en main par son adversaire, le prédateur d'acier bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque opposé et inflige deux fois plus de dégâts.

Pattes arrière (Ext). Un prédateur d'acier qui parvient à assurer sa prise peut porter deux coups de pattes arrière (+17 corps à corps, 1d6+3). Il peut également user de cette attaque s'il bondit sur un adversaire.

Rugissement (Sur). Le prédateur d'acier peut pousser un rugissement titanesque tous les 1d4 rounds. Les créatures situées dans un cône de 9 mètres de long subissent alors 12d6 points de dégâts de son et sont assourdies pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur, DD 20, 1/2 dégâts et annule la surdité). Les créatures cristallines ou fragiles subissent deux fois plus de dégâts. Celles qui tiennent des objets fragiles annulent les dégâts qui leur sont infligés en réussissant un jet de Réflexes (DD 20). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Immunités (Ext). Le prédateur d'acier est immunisé contre les dégâts d'électricité et de son, mais également contre la pétrification.

Perception de la magie (Sur). Le prédateur d'acier sent la présence des objets magiques métalliques situés dans un rayon de 36 mètres. À ses yeux, ce type d'objet est un mets des plus fins et il se prive rarement

de le dévorer (en usant d'abord de sa morsure destructrice pour le réduire en miettes).

Résistances (Ext). Le prédateur d'acier est doté d'une résistance au feu (20) et au froid (20).

Sourd (Ext). Le prédateur d'acier est incapable de percevoir les sons et est donc immunisé contre tous les effets de langage et de son relevant de l'ouïe. Néanmoins, la créature s'est adaptée à cette limitation et ne subit donc pas de malus aux tests d'initiative en raison de sa surdité.

Vision aveugle (Ext). L'odorat du prédateur d'acier est tellement développé qu'il lui confère le pouvoir de vision aveugle sur 9 mètres.

Compétences. Le prédateur d'acier bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Équilibre.

APPENDICE III : NOUVELLE MAGIE

Cette section décrit de nouveaux sorts et objets magiques, ainsi qu'un matériau et un artefact inédits.

NOUVEAUX SORTS

Saut de cube

Invocation (téléportation)
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts plus 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun et Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : non et oui (objet)

Ce sort téléporte le mage et un certain nombre de cibles d'un cube à un autre sur une même strate d'Achéron. Les chances d'arriver sur un autre cube sont inexistantes, mais le point d'arrivée est déterminé aléatoirement. Le lanceur de sorts a juste besoin du nom ou d'une description du cube de destination.

Le sort n'a aucun effet en dehors du plan d'Achéron.

Composante matérielle : un éclat de fer de l'un des cubes d'Achéron.

Verrou du mage suprême

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 3 m²/niveau
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fonctionne sur le même principe que *verrou du mage*, si ce n'est qu'au moment de l'incantation, le lanceur de sorts peut associer jusqu'à un individu par niveau de lanceur de sorts à l'objet visé. Ces individus, qui ne doivent pas nécessairement être présents lors de l'incantation, peuvent ouvrir le verrou sans la moindre difficulté, comme s'ils avaient eux-mêmes lancé le sort.

Composantes matérielles : de la poudre d'or d'une valeur de 25 po, plus 5 po par cible.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Collier d'animal sauvage. Un collier de ce type ressemble à une simple babiole jusqu'à ce qu'il soit placé autour du cou d'un personnage capable de lancer *amitié avec les animaux*. Le *collier d'animal sauvage* a une ou plusieurs perles parmi les suivantes :

Perle de calme	Le porteur peut lancer *apaisement des animaux*
Perle de servitude	Le porteur peut lancer *domination d'animal*
Perle du croc	Le porteur peut lancer *morsure magique suprême*
Perle d'attirance	Le porteur peut lancer *convocation d'alliés naturels IV*
Perle d'animal gigantesque	Le porteur peut lancer *croissance animale*
Perle d'éveil	Le porteur peut lancer *éveil*

Enchantement modéré ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *apaisement des animaux, convocation d'alliés naturels IV, croissance animale, domination d'animal, éveil, morsure magique suprême*, Prix 500 po (*perle de calme*), 1 500 po (*perle de servitude*), 1 500 po (*perle du croc*), 2 000 po (*perle d'attirance*), 2 500 po (*perle d'animal gigantesque*), 3 750 po (*perle d'éveil*) ; Coût normal sauf 1 250 po plus 250 PX (*perle d'éveil*) ; Poids —.

Idole de leurre. Cette grande statue détecte automatiquement les tentatives de scrutation (ce qui inclut *scrutation* et autres sorts similaires, comme *œil du mage* et *clairaudience/clairvoyance*) visant les individus et lieux situés dans un rayon de 15 mètres. Ce type d'effet déclenche alors un sort de *leurre* qui masque les créatures associées à l'idole et empêche qu'elles ne soient affectées par la scrutation (la tentative échoue automatiquement). On associe chaque cible au moment de la création de l'idole ou plus tard, en touchant l'idole et en prononçant le mot de commande choisi à la création. L'objet peut lancer *leurre* jusqu'à 3 fois par jour.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *détection de la scrutation*, *leurre* ; Prix 54 500 po ; Coût 33 500 po + 1 680 PX ; Poids 200 kilos.

Acier verdoyant de Baator. Au plus profond des mines des Neuf Enfers de Baator, des veines d'un fer moucheté de vert parcourent la roche. Une fois allié à de l'acier, ce métal rare permet de forger des armes particulièrement affûtées. Toute arme tranchante ou perforante créée au moyen d'acier verdoyant de Baator bénéficie d'un bonus d'altération naturel de +1 aux dégâts. Ce bonus n'est pas cumulable avec un autre bonus d'altération. Ainsi, une épée longue en acier verdoyant (+1 aux dégâts) pourvue d'un bonus d'altération de +4 bénéficie bel et bien d'un bonus d'altération de +4 à l'attaque et aux dégâts. Dans les zones où la magie ne fonctionne pas, elle conserve néanmoins son bonus d'altération de +1 aux dégâts. Une arme tranche ou perforante de maître en acier verdoyant de Baator bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts. Bien que l'acier verdoyant soit une composante courante des armes acérées forgées dans les plans inférieurs, il ne confère pas de propriété spéciale supplémentaire à ce type d'armes. Le modificateur au prix de vente d'une telle arme est de +2 000 po.

L'acier verdoyant a une solidité de 12 et 30 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

La lame embrasée. De puissants magiciens éfrits du plan élémentaire du Feu sont à l'origine de ce cimeterre. Le Grand Sultan des éfrits le porta lors d'une bataille légendaire contre les djinns, ses pires ennemis. Cependant, un roublard jann accompagné d'aventuriers du plan Matériel parvint à voler le sabre laissé dans la salle du trône et, avec l'aide de puissances supérieures, le brisa avant d'en éparpiller les fragments au travers du multivers.

Intacte, la *lame embrasée* est un *cimeterre +5 acéré, de feu intense et impie* de taille TG (dégâts 1d10). Quand on la tire du fourreau, l'arme protège son porteur d'un *bouclier de feu* chaud constant et lui confère un effet de *vision lucide* sur 108 mètres. La chaleur qu'elle dégage inflige également 1d6 points de dégâts de feu par round à toute créature qui la tient. Enfin, son porteur peut intimider et contrôler les créatures du Feu comme un prêtre mauvais de niveau 20 le fait avec les morts-vivants, jusqu'à 10 fois par jour. En outre, il s'agit d'une arme intelligente (Int 11, Sag 19, Cha 22, Ego 28) et loyale mauvaise. Elle ne parle que l'igné et préfère communiquer via télépathie.

En tant qu'artefact unique, la *lame embrasée* n'a pas de prix de vente. Ses seules propriétés magiques en font une arme dont la valeur dépasse aisément 250 000 po.

Appendice IV : PJ prétirés

Cet appendice propose quatre PJ prétirés utilisables dans le cadre de cette aventure. Utilisez-les si vous avez besoin de PJ supplémentaires au cours de l'aventure (par exemple, pour remplacer un personnage tué ou perdu) ou si vos personnages habituels ne sont pas suffisamment puissants pour la mener de bout en bout.

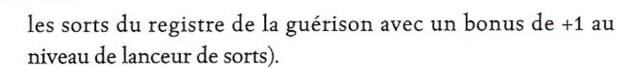
Notez que ni Jozan (le prêtre) ni Mialyë (la magicienne) n'ont de liste de sorts préparés. Si un joueur s'intéresse à l'un de ces personnages, rappelez-lui de choisir ses sorts avant le début de la partie.

Jozan. Prê15 humain, m ; humanoïde de taille M ; DV 15d8+30 ; pv 101 ; Init +0 ; VD 6 m, vol 18 m (bonne) ; CA 32 (contact 12, pris au dépourvu 32) ; BBA +11 ; Lutte +14 ; Att *masse d'armes lourde sainte +4* (+18 corps à corps, 1d8+7) ou *arbalète légère +2* et *carreaux +3* (+16 distance, 1d8+5) ; Out *masse d'armes lourde sainte +4* (+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+7) ou *arbalète légère +2* et *carreaux +3* (+16 distance, 1d8+5) ; AS renvoi des morts-vivants (5 fois/jour, comme un Prê19) ; Part sorts spontanés (sorts de *soins*) ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +11, Vol +16 ; For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 24, Cha 15.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Concentration +20, Connaissances (religion) +8, Détection +9, Perception auditive +9, Premiers secours +17 ; Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Extension de durée, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Vigilance.

Possessions. Harnois +5, *écu en bois +5*, *anneau de protection +2*, *masse d'armes lourde sainte +4*, *arbalète légère +2*, 15 *carreaux +3*, *amulette de renvoi des morts-vivants*, *cape de Charisme +2*, *gants de Dextérité +2*, *ceinturon de force de géant +4*, *torche éternelle*, *encens de méditation*, *chapelet de prières courant*, parchemin de *guérison suprême*, parchemin d'*allié majeur d'outreplan*, parchemin de *résurrection*, parchemin de *mot de rappel*, *bottes ailées*, diamant (500 po), onguent de *vision lucide*, sac à dos, paillasse, silex et amorce, besace, rations de survie (1 jour), outre, symbole sacré en bois.

Sorts par jour (6/8/8/8/6/6/5/4/2 ; DD de base égal à 17 + niveau du sort). *Domaines :* Bien (lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts) et Guérison (lance



les sorts du registre de la guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Lidda. Rou15 halfelin, f ; humanoïde de taille P ; DV 15d6+30 ; pv 85 ; Init +12 ; VD 6 m, vol 27 m (bonne) ; CA 33 (contact 19, pris au dépourvu 27) ; BBA +11 ; Lutte +9 ; Att *épée courte* +3 (+17 corps à corps, 1d6+3/19–20) ou *arc court composite* +3 [bonus de Force de +2] et *flèches* +3 (+28 distance, 1d6+8/×3) ; Out *épée courte* +3 (+17/+12/+7 corps à corps, 1d6+3/19–20) ou *arc court composite* +3 [bonus de Force de +2] et *flèches* +3 (+28/+23/+18 distance, 1d6+8/×3) ; AS attaque sournoise (+8d6), opportunisme ; Part esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+4), traits des halfelins ; AL CB ; JS Réf +18, Vig +8, Vol +6 ; For 14, Dex 26, Con 15, Int 14, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +28, Crochetage +30, Déplacement silencieux +35, Désamorçage/sabotage +22, Détection +20, Discrétion +35, Équilibre +11, Escalade +22, Évasion +15, Fouille +20, Perception auditive +20, Renseignements +8, Saut +24, Utilisation d'objets magiques +8 ; Attaque éclair, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de précision.

Possessions. Chemise de mailles en mithral +3 de déplacement furtif, targe en ébénite +4, amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, épée courte +3, arc court composite +2 [bonus de For de +2], 20 *flèches +3, flèche mortelle* (morts-vivants), *flèche mortelle* (humains), *ceinturon de force de géant +4, bracelets d'archer, cape d'elfe, yeux de lynx, gants de Dextérité +6, havresac d'Hévard, pierre ioun* (rose), *potion de soins importants, anneau d'invisibilité, gilet d'évasion, bottes ailées*, paillasse, dague, silex et amorce, outils de cambrioleur de qualité supérieure, besace, 15 m de corde en soie, 3 bâtons éclairants, rations de survie (1 jour), outre.

Mialyë. Mag15 elfe, f ; humanoïde de taille M ; DV 15d4+33 ; pv 72 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 16, pris au dépourvu 11) ; BBA +7 ; Lutte +7 ; Att *rapière +1* (+8 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou *arc long composite +1* et *flèches +1* (+14 distance, 1d8+2/×3) ; Out *rapière +1* (+8/+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou *arc long composite +1* et *flèches +1* (+14/+9 distance, 1d8+2/×3) ; Part familier (corbeau), traits des elfes ; AL N ; JS Réf +13, Vig +10, Vol +13 ; For 10, Dex 20, Con 14, Int 24, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Art de la magie +25, Concentration +20, Connaissances (architecture) +13, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (plans) +20, Détection +5, Perception auditive +5, Fouille +12 ; Augmentation d'intensité, Création d'anneaux magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Robustesse, Vigilance (si le familier se trouve à portée de main).

Familier (corbeau). Armure naturelle (+8), Int 13, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique avec Mialyë, conduit, parle une langue, communication avec Mialyë et les oiseaux, RM (20).

Sorts par jour (4/10/10/6/5/5/4/3/1 ; DD de base égal à 17 + niveau de sort).

Possessions. Pierre ioun (prisme rose laiteux), *rapière +1, arc long composite +1*, 10 *flèches +1, cape de résistance +3, amulette de Constitution +4, bottes de rapidité, gants de Dextérité +4, bandeau d'Intelligence +6, havresac d'Hévard, perle de thaumaturgie* (2ᵉ), *perle de thaumaturgie* (3ᵉ), *perle de thaumaturgie* (4ᵉ), 2 *potions de soins modérés, anneau des premiers arcanes, anneau des deuxièmes arcanes, bâton du givre, baguette du lumière du jour*, 3 doses de poudre de diamant pour le sort *peau de pierre*, paillasse, 10 bougies, silex et amorce, encre et plume, étui à carte, 3 pages de parchemin, besace, sacoche à composantes, rations de survie (1 jour), outre, livre de sorts.

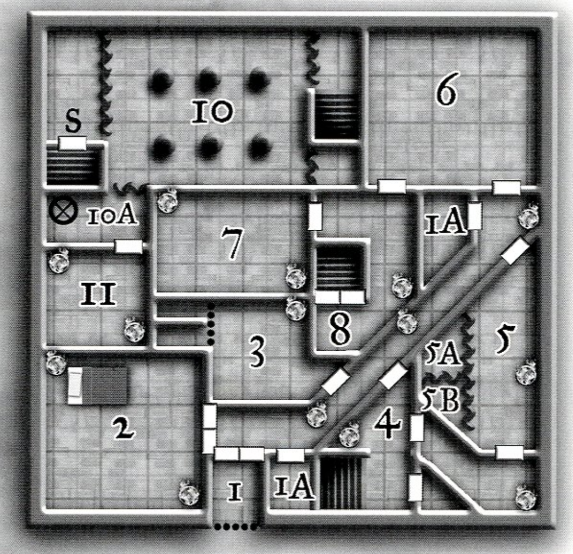
Livre de sorts. 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1ᵉʳ — *arme magique, armure de mage, bouclier, charme-personne, convocation de monstres I, corde animée, coup au but, déguisement, feuille morte, identification, projectile magique, sommeil* ; 2ᵉ — *déblocage, détection de l'invisibilité, détection de pensées, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, flou, force de taureau, grâce féline, invisibilité, poussière scintillante, toile d'araignée* ; 3ᵉ — *boule de feu, déplacement, dissipation de la magie, éclair, protection contre les énergies destructives, rapidité, sphère d'invisibilité, suggestion, vol* ; 4ᵉ — *charme-monstre, métamorphose, mur de feu, mur de glace, peau de pierre, scrutation, tempête de grêle* ; 5ᵉ — *cône de froid, convocation de monstres V, domination, immobilisation de monstre, mur de force, permanence, renvoi, téléportation* ; 6ᵉ — *désintégration, éclair multiple, quête, dissipation suprême, mythes et légendes, suggestion de groupe, vision lucide* ; 7ᵉ — *changement de plan, convocation de monstres VII, doigt de mort, forme éthérée, rayon prismatique, souhait limité* ; 8ᵉ — *charme-monstre de groupe, convocation de monstres VIII, danse irrésistible d'Otto, flétrissure, passage dans l'éther.*

Tordek. Gue15 nain, m ; humanoïde de taille M ; DV 15d10+60 ; pv 147 ; Init +2 ; VD 4,50 m, vol 18 m (bonne) ; CA 32 (contact 13, pris au dépourvu 31) ; BBA +15 ; Lutte +22 ; Att *hache de guerre naine +4* (+27 corps à corps, 1d10+13/19–20/×3) ou *marteau de lancer nain* (+21 distance, 2d8+10/×3) ; Out *hache de guerre naine +4* (+27/+22/+17 corps à corps, 1d10+13/19–20/×3) ou *marteau de lancer nain* (+21 distance, 2d8+10/×3) ; Part traits des nains ; AL LN ; JS Réf +9, Vig +15, Vol +8 ; For 24, Dex 15, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6.

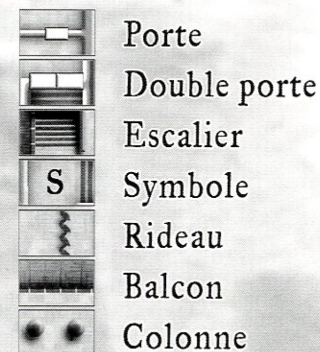
Compétences et dons. Équitation (poney) +8, Escalade +19, Saut +13 ; Arme de prédilection (hache de guerre naine), Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Maniement d'une arme exotique (hache de guerre naine), Science du critique (hache de guerre naine), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (hache de guerre naine), Spécialisation martiale (marteau de guerre), Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir en mouvement.

Possessions. Harnois +4, écu en bois +3, amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, hache de guerre naine +4, marteau de lancer nain (marteau de guerre +3), ceinturon de force de géant +6, amulette de Constitution +2, cape de résistance +2, gants de Dextérité +2, 3 *potions de soins légers*, 4 *potions de soins importants, bottes ailées*, sac à dos, paillasse, matériel d'escalade, silex et amorce, besace, 15 m de corde en soie, rations de survie (1 jour), outre.

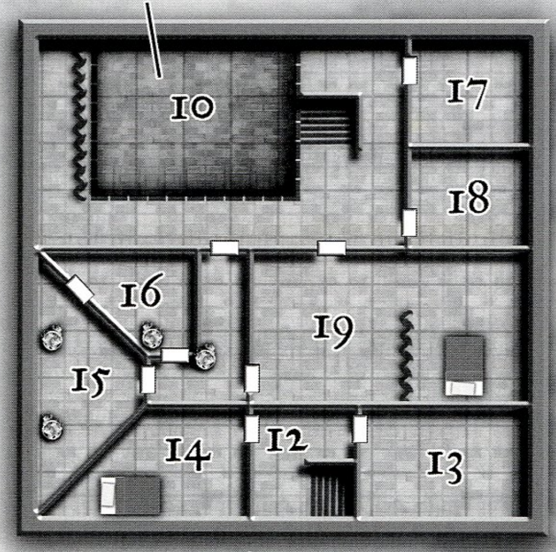
La forteresse de fer de Zandikar

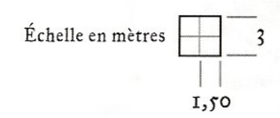


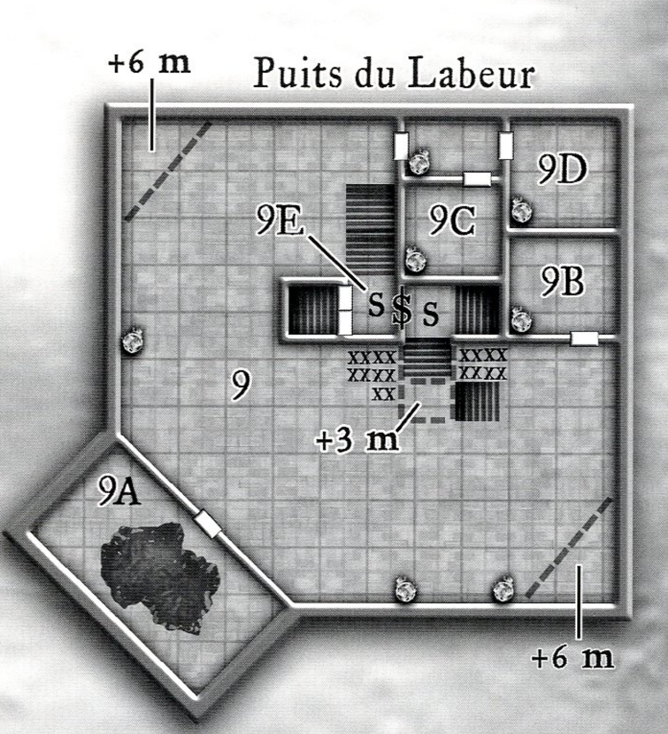
Légende :



Porte
Double porte
Escalier
Symbole
Rideau
Balcon
Colonne
Trou
Lit
Herse/grille
Flamme éternelle
Décombres
Porte secrète







Todd Gamble, Cartographe.





Un grand péril forgé dans le secret

Des forgerons légendaires servent désormais un seigneur de guerre maléfique au sinistre dessein. Leurs marteaux s'abattent sur des enclumes consacrées à la réfection d'une arme détruite il y a bien longtemps. Alors que le destin du monde est sur le point de basculer, seuls les plus vaillants héros sauront mettre un terme à ce projet diabolique.

Le Maître de la forteresse de fer est une aventure indépendante pour le jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Conçue pour des personnages de niveau 15, elle ouvre aux héros les portes des voyages interplanaires.



Pour pouvoir utiliser cette aventure, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.



Prix : 12,90 €
ISBN : 2-84785-055-4
Réf. DF881630000



Visitez notre site web
www.asmodee.com

